# MONTE JÁ O SEU NEGÓCIO SEJA UM NOVO EMPRESÁRIO

## ABRA JÁ SUA FRANQUIA

A MAIOR REDE DE LOJAS ESPECIALIZADAS EM VÍDEO GAMES DO BRASIL, ATUALMENTE COM MAIS DE 50 LOJAS FRANQUEADAS TEM UMA ÓTIMA PROPOSTA DE NEGÓCIO PARA VOCÊ, COM UM INVESTIMENTO INICIAL DE US$ 25.000 A US$ 35.000 E RETORNO ENTRE 12 A 15 MESES. VOCÊ INGRESSA EM UM SEGMENTO PROMISSOR E DE FÁCIL ADMINISTRAÇÃO, CONTANDO COM A EXPERIÊNCIA DE UMA MARCA LIDER DE MERCADO.

## INFORMAÇÕES SOBRE FRANCHISING

**CONTATO NO BRASIL:**
TEL.: (0XX11) 3641-0444
FAX: (0XX11) 3641-0448
RUA PIO XI, 230 ALTO DA LAPA
SÃO PAULO - SP - CEP 05060-000

**CONTATO NO JAPÃO:**
TEL.: (053) 4452-610
SHIZUOKA-KEN, HAMAMATSU-SHI,
IRINO-CHO 4913-4, MESONSO
PARUFA 301 T 4380-61

**INTERNET: www.progames.com.br E-MAIL progames@franchising.com.br**

GAMERS
É uma publicação semanal da

EDITORA ESCALA LTDA.
Rua Zanzibar, 711 Casa Verde
CEP 02512-010 São Paulo / SP
Telefone: (0**11) 266-3166
Fax.: (0**11) 857-9643
Internet: www.escala.com.br
E-mail: escala@escala.com.br
Caixa Postal 16.381
CEP 02599-970 - São Paulo / SP

**Editora Escala Ltda.**
**Editor:** Hercílio de Lourenzi
**Produção:** Nilson Luís Festa, Wilson Benvenutti, Alessandra de Campos Jorge
**Serviços:** Jamil de Almeida
**Circulação:** Zildete da Silva, Natália Sinato
**Promoção e Marketing:** Paulo Afonso de Oliveira, Patrícia da Silva Ricardo
**Atendimento ao Leitor:**
Atendimento: atendimento@escala.com.br
Andréia da Silva Barreto, Camilla Freitas, Fabiana de Araujo, Kelly de Castro
**Assistentes Administrativos:** Vera Lúcia P. de Morais, Luís Eduardo S. Marcelino, Antônio Corrêa
**Conselho Editorial:** André Lima, Carlos Gonçalves, Carlos Man, Celso Madeira, César Nemitz, Cristiano Pires, Eddie Van Feu, Fábio Kataoka, Franco de Rosa, Giovanni Santoro, Ivan Battesini, Marcio Fleischmann, Marques Rebello, Moacir Torres, Otto Schmidt Junior, Paulo Fernandes, Paulo Paiva, Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aloísio, Tarcísio Motta, Wilson Benvenutti, Jorge Mann
**Números Atrasados:** (0**11) 266-3166. Você também pode adquirir edições anteriores pela internet: www.escala.com. br
**Impressão e acabamento:** CL Artes Gráficas - Tel.: (0**11) 7896-6544
**Distribuidor exclusivo para Bancas de todo o Brasil:**
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.
Rua Teodoro da Silva, 907 - Grajaú
CEP 20563-900 - Rio de Janeiro / RJ
Tel.: (0**21) 879-7766

**Em parceria com a:**

HINOMARU COMERCIAL E IMPORTADORA LTDA.

**Direção Editorial:** Tarcísio Motta
**Direção de Arte:** Francisco Motta
**Ger. Comercial:** Celso Gagliardo Gonçalves
**Coord. Editorial:** Homero Letonai
**Edição de Capa:** Eric Araki
**Diagramação e Redação:** Fabio Santana de Souza, Homero Letonai, Eric Araki, Gilsomar P. do Livramento, José Donizete de Paula, Leonardo Emerson de Souza, Rodrigo M. Diniz
**Revisão:** Márcia Guerreiro
**Tradução:** Cristina Andrade Félix
**Coord. de Internet:** Rodrigo Vieira Ambar
**Marketing:** Giovanna Zanchin
**Publicidade:** (0**11) 3641-0444 / 3641 - 0448
**Site:** www.progames.com.br
**Endereço:** R. Pio XI, 230, Alto da Lapa, São Paulo - SP CEP 05060-000

**Filiada à ANER**
**Bureau:** N. D. R.
**ISSN:** 14131471

# LEVANTANDO AS CORTINAS

Agora que a mais nova máquina da Sony está acessível mercado afora, fique mais por dentro e confira a cobertura completa do **PlayStation 2**. De quebra, você confere também **Ultimate Fighting Championship** que promete barbarizar no DC. E o GBC está trazendo sua versão de **Perfect Dark**. Para arrepiar no PlayStation, você tem **Evil Dead: Ashes 2 Ashes** — tá lembrado do filme Uma Noite Alucinante, não? E para contrariar este último, entre numa corrida no mundo mágico da Disney em **Walt Disney World Quest: Magical Racing Tour**. E mais adiante nas páginas da **Gamers**... Depois da aparição de **Strider 2** no Game News da edição nº51 (boa idéia!), Hiryu dá as caras no console da Sony. Você conta também com **Deception III** — tá lembrado de Kagero? —, dando continuidade na guerra onde prevalece a "esperteza"! Mas também surge uma surpresa que poucos esperavam: **Die Hard Trilogy 2: Viva Las Vegas**, mostrando uma nova percepção de ação deixado pelo seu predecessor. Embarcando mais uma vez no mais louco rally já ocorrido, **South Park Rally** chega ao Nintendo 64 para alegria (ou tristeza) dos fãs, juntamente com a febre dos monstrinhos de bolso mais famosos do planeta, **Pokémon Stadium**. Mas se você ainda está procurando por uma corrida mais arriscada no conforto de sua casa, **Jeremy McGrath Supercross 2000** é uma boa pedida.

E depois de arrebentar nos arcades, **Virtua Cop 2** chega para banir a cidade dos maus elementos no Dreamcast. Se sua praia é voltada para mistérios ou algo assim (digamos, próximos a Resident Evil), **The Ring** pode cobrir momentaneamente este seu vazio! Mas caso isso não aconteça, vá para os céus e desfrute de **Aero Dancing F** — o simulador de combate que vai levá-lo ao extremo! Dos video games para o computador, infelizmente a coisa não está tão animadora assim, mas se você é ligado em corridas, **Colin McRae Rally**. Por outro lado, se você é um daqueles que acreditam que o "bug do milênio" não aconteceu, então **Y2K** é o seu tipo de game. E para encerrar, confira todos os golpes de **Dead or Alive 2** do arcade para massacrar seus adversários com as minas mais estontenantes e perigosas!

## Assinaturas

Nenhuma empresa do Grupo Escala de Publicações (Editora Escala, Editora Canaã e Editora Heavy Metal), trabalha com assinaturas. Portanto, quem quer que se apresente com tal finalidade não é pessoa autorizada pela empresa.
Qualquer dúvida ou ocorrência nesse sentido, favor ligar para (0xx11) 266-3166, para que possamos tomar as providências cabíveis.

**Disk Banca**

Sr. Jornaleiros, a Distribuidora Chinaglia atenderá os pedidos de números atrasados da Escala enquanto houver estoque

## NOSSA FICHA DE AVALIAÇÃO

Esta é a nossa cotação para os games avaliados, que trazem muitas informações de forma compacta e compreensível. É fácil e rápido identificar o console, já que há uma lombada onde indicamos o nome do console (ao topo) e seu respectivo nome em japonês (à esquerda) com uma cor diferente para cada sistema. Além disso, o logo respectivo aparece no canto superior esquerdo da ficha de avaliação e, na parte de baixo, o joystick do mesmo. A nacionalidade do game é indicada na bandeira triangular (amarela no exemplo). Ao lado desta temos o nome do jogo em destaque. Logo abaixo seguem-se o nome do fabricante, a memória, o gênero do game e o número de jogadores. Em seguida temos as notas (que variam de 0.1 a 5.0) para os 5 quesitos avaliados: Gráfico, Som, Controle, Inovação e Diversão. Estas notas resultam numa média final, que aparece destacada em seguida. Por fim, seguem-se os pontos positivos, em Prós, e os negativos, em Contras, do título em questão.

# GAMERS

## ANO VI - NÚMERO 60

*Os golpes do arcade para você arrebentar!*

**Dead or Alive 2** Página 53

SEÇÕES

### GAME NEWS
Página 07



### ESPAÇO DO LEITOR
Página 19



### PRÓ DICAS
Página 22

GAMERS REVISTA SEMANAL
TODA QUARTA FEIRA NAS BANCAS

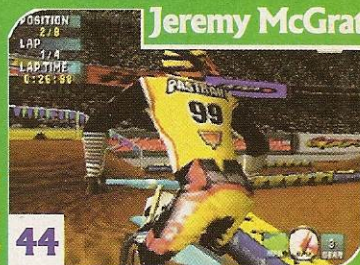
# ÍNDICE

SEÇÕES



**Strider 1 & 2**

34 *Capcom volta atrás e garante a "segunda" aventura de Strider Hiryu*

**Jeremy McGrath**

*Corridas bem loucas em pistas lamacentas e castigadas no seu N64!* 44

**Virtua Cop 2**

46 *Versão Dreamcast e Arcade... Qual a diferença?*

**Y2K**

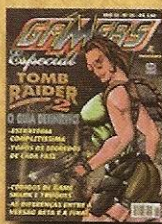
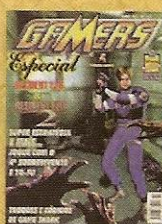
*Se você pensa que o bug do milênio não aconteceu, então confira Y2K* 52

*A pokébola da vez! Eles voltaram a aparecer nas páginas da Gamers!*

**Pokémon Stadium** 42

# GAMERS ESPECIAL

## AS MELHORES ESTRATÉGIAS!

Cód.: GE 25
R$ 2,90

Cód.: GE 26
R$ 2,90

Cód.: GE 27
R$ 2,90

Cód.: GE 28
R$ 3,40

Cód.: GE 29
R$ 3,40

Cód.: GE 30
R$ 3,50

Cód.: GE 31
R$ 3,50

Cód.: GE 33
R$ 3,50

Cód.: GE 34
R$ 3,50

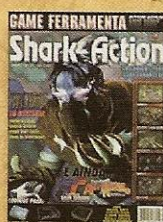
Cód.: GE 35
R$ 3,50

Cód.: GE 36
R$ 3,50

Cód.: GE 37
R$ 3,50

# Shark Action

## OS MELHORES CÓDIGOS DE GAME SHARK!

Cód.: GE 32
R$ 3,50

Cód.: GFSA 01
R$ 3,50

Cód.: GFSA 02
R$ 3,50

Cód.: GFSA 03
R$ 3,50

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: GE 25 - R$ 2,90 ( )
Cód.: GE 26 - R$ 2,90 ( )
Cód.: GE 27 - R$ 2,90 ( )
Cód.: GE 28 - R$ 3,40 ( )
Cód.: GE 29 - R$ 3,40 ( )
Cód.: GE 30 - R$ 3,50 ( )
Cód.: GE 31 - R$ 3,50 ( )
Cód.: GE 32 - R$ 3,50 ( )
Cód.: GE 33 - R$ 3,50 ( )
Cód.: GE 34 - R$ 3,50 ( )
Cód.: GE 35 - R$ 3,50 ( )
Cód.: GE 36 - R$ 3,50 ( )
Cód.: GE 37 - R$ 3,50 ( )
Cód.: GFSA 01 - R$ 3,50 ( )
Cód.: GFSA 02 - R$ 3,50 ( )
Cód.: GFSA 03 - R$ 3,50 ( )

Nome:____________________
Endereço:____________________
Cidade:__________ Estado:____ CEP:________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL no valor total do pedido para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16381, CEP 02599-970 - São Paulo - SP. Maiores informações, tel.: (0**) 266-3166. Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista, basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

# Game news

## LANÇAMENTO DO PLAYSTATION 2 - COBERTURA COMPLETA - PREVIEWS

**O PODEROSO CONSOLE DA SONY FINALMENTE É LANÇADO. VEJA O SUCESSO E IMPRESSÕES INICIAIS.**

# PlayStation 2

### A Expectativa

Dia 4 de março de 2000 com certeza entrará para a história do video game como uma data memorável. Depois de muita espera, o console mais esperado de todos os tempos foi lançado.

Foi uma estratégia e tanto da Sony para divulgar seu PlayStation2. Primeiro veio a revelação do projeto e sua capacidade, no dia 2 de março de 99, com algumas cenas em tempo real que demonstravam o poder do console. Depois, veio a exibição do console em sua forma final e seus primeiros jogos em movimento, no dia 13 de setembro. Mais recentemente, já próximo a data de lançamento, a Sony realizou o PlayStation Festival 2000 (Gamers Nº58), no dia 18 de fevereiro de 2000, para os jogadores testarem pela primeira vez os games do console. Tudo isso combinado com uma grande campanha de marketing e a reputação da Sony, além do poder que tem o nome "PlayStation", fizeram do lançamento do novo console da empresa um sucesso absoluto.

A Sony previa atingir a absurda meta de 1 milhão de unidades vendidas no lançamento do PlayStation2, uma marca mais do que ambiciosa se levarmos em consideração o histórico dos lançamentos de consoles. Vamos pegar como exemplo o Dreamcast, que segurava até hoje o recorde de vendagem na estréia de um console. Em seu lançamento japonês, o console da Sega conseguiu vender 150 mil unidades em três dias, enquanto que seu lançamento nos Estados Unidos bateu todos os recordes com 372 mil consoles vendidos em apenas quatro dias (350 mil só no primeiro dia), atingindo a marca da estréia mais lucrativa do mundo do entretenimento. Assim sendo, a projeção da Sony parecia fugir um pouco da realidade, mas parece que a empresa foi contra todas as previsões e conseguiu um fato inédito. Vejamos então, em detalhes, como foi a "febre PlayStation" no Japão.

### Pré-Venda

Esta febre começou muito antes do dia do lançamento do console, e tomou conta de todo o Japão. A pré-venda começou no dia 17 de fevereiro através do site oficial do PlayStation2 (http://www.jp.playstation.com), mas a Sony foi obrigada a fechar a página por tempo indeterminado logo no primeiro minuto devido ao número inesperado de visitantes. Apenas no período de um minuto, mais de 100 mil visitantes tentaram encomendar um console, o que sobrecarregou o servidor da Sony. Depois de fechado, o site ainda continuou a receber cerca de 400 a 500 visitas por minuto. Estabilizado, a página oficial do console começou a receber um número inacreditável de reservas, de pessoas que queriam reservar seu PlayStation2 e evitar as filas do dia do lançamento (sábia decisão).

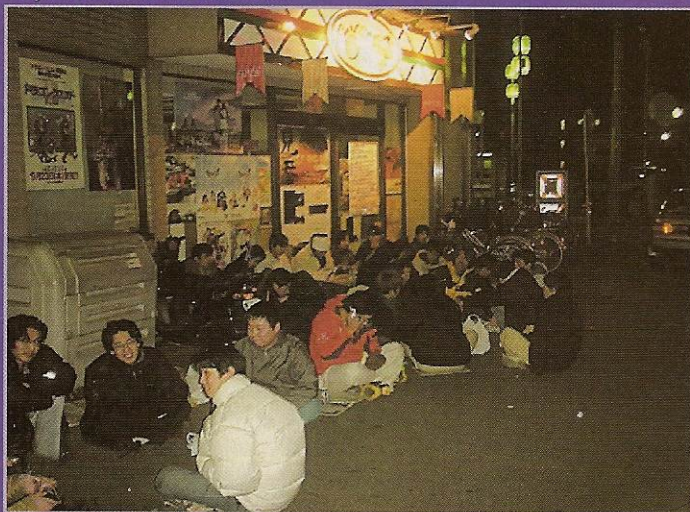
Mas as reservas não eram feitas apenas online, muitas lojas do Japão também estavam aceitando encomendas. Só como exemplo, a loja Tsutaya recebeu mais de 10 mil reservas do console em apenas dois dias, o que estava além do que a loja poderia fornecer. E isso se refletiu em todas as lojas que estavam aceitando encomendas pelo país. As reservas logo se esgotaram e os sortudos que conseguiram encomendar o seu console o receberiam sem maiores problemas no dia do lançamento; a maioria da população, que não fez encomendas, ainda teria que enfrentar um verdadeiro inferno para, talvez, conseguir o console nos primeiros dias.

### Filas, filas e mais filas

O pior pesadelo daqueles que não conseguiram reservar sua cópia do PlayStation2 começou na sexta-feira, dia 3 de março, à tarde. A maioria das lojas de todo o país iriam receber apenas poucas unidades do console, então as pessoas que não encomendaram (a grande maioria) tinham que chegar o quanto antes para garantir o seu aparelho.

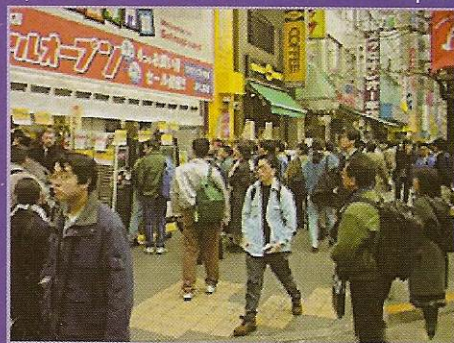
Só para citar um exemplo das filas destas lojas menores, mas que se refletiu em todo o Japão, uma das filiais da cadeia de lojas Momotaro (de porte médio) recebeu 45 consoles PlayStation2, 30 cópias de Ridge Racer V, 20 de Street Fighter EX3, 15 de Eternal Ring, 10 de Kessen, 6 de A-Train 6, 1 de Mahjong e algumas de Drum Mania e Stepping Selection. Por volta da meia-noite de sexta para sábado (véspera do lançamento) já havia uma multidão de pessoas reunidas em frente à loja. Havia pelo menos 36 pessoas esperando em fila em uma loja que não abriria até 9:30 da manhã de sábado (dia 4 de

março). Falando com a pessoa que estava em primeiro na fila, descobrimos que ele estava na fila desde 6:00 da tarde. Levando-se em conta que a loja não fecha até 10:00 da noite, ele quis reservar o seu lugar enquanto a loja ainda nem havia fechado.

A multidão de pessoas que estava na fila consistia principalmente de jovens por volta de 20 anos, apenas com alguns parecendo mais novos, possivelmente colegiais e estudantes do ginásio. Havia muitas bicicletas paradas no caminho, e a maioria das pessoas parecia muito cansada e com frio. A temperatura estava por volta de 10ºC, mas isso não os impediu de sentar e esperar ansiosamente para pegar seu próprio PlayStation2. Para passar o tempo, a maioria estava jogando Game Boy, comendo e bebendo.

Quando perguntados sobre que jogos eles planejavam comprar, a maioria absoluta respondeu que planejava comprar apenas um ou nenhum jogo. Poucas pessoas disseram que iriam comprar dois, e outras disseram que iriam esperar até entrar na loja para decidir. A maioria das pessoas ou não planejava comprar nenhum jogo ou estava indecisa ainda. Entre os que sabiam o que queriam, Eternal Ring e Kessen pareciam ser os mais populares. Drum Mania e os outros ganharam alguns votos, mas a paixão dos japoneses pelos RPGs prevaleceu – mesmo com as notas não muito altas que a revista Weekly Famitsu deu para ambos os jogos (Eternal Ring recebeu 25/40 e Kessen 32/40, enquanto Ridge Racer V recebeu 36/40). Estranhamente, muitos falavam de jogos que ainda não foram lançados, como GT2000, Star Ocean 3 e mais um Dragon Quest da Enix.

Este foi apenas um exemplo de uma loja em uma cidade relativamente pequena. Mas o fato de que as pessoas estavam formando fila uma noite antes do dia do lançamento e de que as lojas que estavam fazendo pré-venda tiveram as encomendas esgotadas em um dia ou dois, refletem condições similares por todo o Japão, muitas vezes em maior escala. Obviamente, cidades como a capital Tóquio receberam mais unidades, mas há por volta de 15 milhões de habitantes só na capital; o que proporciona a mesma situação: falta de aparelhos para todo mundo.

Vejamos então como estava a situação no paraíso dos eletro-eletrônicos do Japão, o distrito de Akihabara em Tóquio. Como esperado, aqui, como em todo o país, o lugar estava tomado por uma multidão impaciente de fãs de video games que estavam a procura do cobiçado PlayStation2. Com a maioria das lojas de Akihabara não aceitando pré-encomendas, todos foram obrigados a enfrentar filas (elas existem no Japão também!).

De acordo com um jornal, mais de 10 mil pessoas estavam em fila esperando pelo PlayStation2, algumas chegando até quatro dias antes do lançamento. Outro jornal mostrou um número de apenas 5 mil, mas seja lá qual for o número exato, ainda assim é um número pequeno. Havia pessoas de todas as idades nas filas, desde alunos de escolas primárias até trabalhadores assalariados. Um estudante do colégio disse que tinha faltado na escola nos últimos dois dias e também não contou para seus pais o que ele estava fazendo. Em frente a uma das lojas Laox em Akihabara, já havia 450 pessoas em fila às 9:00 da noite de 3 de março. Um homem disse que ele veio logo depois do trabalho, mas ainda estava preocupado de que ele poderia não conseguir uma unidade. Um funcionário da loja disse que eles receberiam 600 unidades, mas as pessoas na fila não sabiam disso. Um total de 600 unidades pode parecer muito, mas lembre se, isso é Akihabara. Mesmo assim, eles venderam tudo quase que imediatamente.

A febre era tão grande nas ruas de Tóquio que a situação estava fugindo do controle na sexta-feira antes do lançamento do console no sábado. A polícia teve que intervir e pedir que os donos das lojas dispersassem as multidões que se enfileiravam um dia antes do tão esperado dia do lançamento do novo console. Novamente no distrito de Akihabara, as filas de malucos esperando ansiosamente pela chance de pegar um PlayStation2 geralmente consistiam de centenas de pessoas. Muitas destas pessoas estavam esperando desde quinta-feira, acampando em sacos de dormir nas calçadas em frente às lojas. Por causa das reclamações de muitas pessoas, a polícia teve que

pedir aos donos das lojas que eles instruíssem às pessoas que saíssem. No entanto, obviamente, a maioria se recusou a fazer isso.

Quanto ao número de consoles recebidos por loja no Japão, o número variava de 30 a 40 unidades. Uma das lojas Tsutaya pegou 37 unidades. A pequena loja Momotaro já mencionada havia pego 45 unidades. Lojas de conveniência, como Seven-Eleven, tinham uma média de 6 por loja. Não importava onde você fosse, todas as lojas tinham vendido todas as unidades, e os atendentes não tinham idéia de quando iriam receber o próximo carregamento. Outro item que também evaporou das prateleiras foram as bases, tanto a horizontal (qual é o problema?) quanto a vertical (parece bem legal). Memory Cards e Multitaps que foram anunciados anteriormente como acessórios de lançamento, ainda não haviam chegado, e os balconistas das lojas não tinham certeza de quando eles iriam chegar. Felizmente o PlayStation2 vem com um Memory Card de 8 MB e aqueles que possuem Memory Cards do antigo PlayStation podem usar estes para gravar jogos de PS (no PS2). A falta de Multitaps para PS2, no entanto, significa que o modo de quatro jogadores do Street Fighter EX3 terá que esperar um pouco. É provável que ele apareça logo, com Tekken Tag Tournament e Dead or Alive 2 chegando no final de março.

Uma coisa que não havia problemas era em comprar jogos. As prateleiras das lojas estavam literalmente estocadas com jogos. Em algumas das lojas maiores de Tóquio era comum ver cerca de 70 cópias ou mais do mesmo jogo sobrando. Mas sem um console, estes títulos não fazem muita coisa, não é? Em Tóquio, as pessoas estavam comprando uma média de um a três jogos. Os mais populares são o que você já poderia esperar: Ridge Racer V da Namco, Street Fighter EX3 da Capcom, e Kessen da Koei. Drum Mania parecia estar superando as vendas de Stepping Selection com grande vantagem.

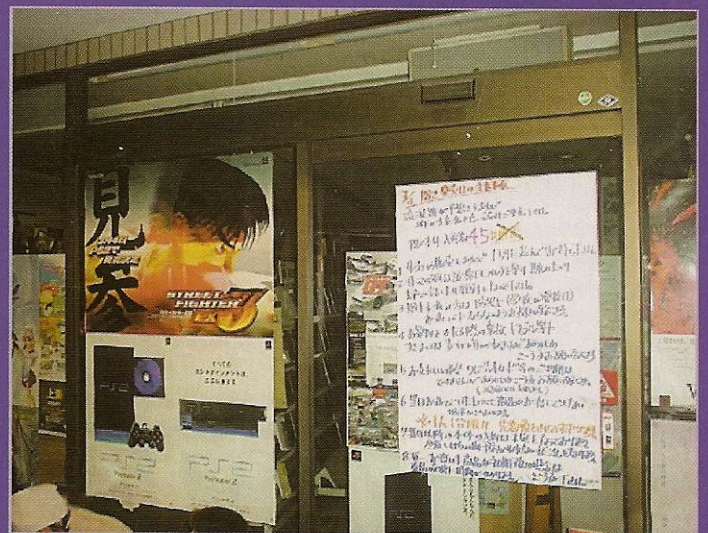
## Repercussão

A matéria principal em toda a imprensa, em jornais e telejornais de todo o Japão, no dia 4 de março de 2000 era a "febre PlayStation" que tomou conta do país. E as notícias se espalharam por todo o mundo, inclusive na imprensa brasileira.

No entanto, o alto preço do console ajudava no fato das pessoas estarem comprando apenas um jogo ou dois. Alguns disseram que apenas queriam ter certeza de garantir o console e que os games não eram tão importantes ainda. Será que a Sony conseguiria o mesmo sucesso se o PlayStation2 não tivesse a habilidade de rodar os games do PlayStation original e filmes em DVD? Será interessante ver os números da vendagem de softwares.

Outro artigo em um jornal de Tóquio comentava sobre o grande número de estrangeiros em Akihabara esperando para pegar uma unidade. Infelizmente, o artigo tinha um ponto de vista negativo. Algumas das pessoas que o jornalista entrevistou eram de Taiwan ou Hong Kong, e eles queriam levar a unidade para casa para começar a fazer mod chips e jogos piratas. Enquanto isso sem dúvida iria acontecer mesmo, o artigo fez parecer que todos os compradores estrangeiros comprando o PlayStation2 ou queriam piratear ou queriam vendê-lo em seu país pelo dobro do preço. E como resultado disso, o artigo lamenta que "...um grande número de consoles PlayStation2 pode estar deixando o país". Muitas pessoas pensaram sobre o aviso atrás da caixa do PS2, que diz que ele não pode ser exportado para fora do Japão sem a aprovação do Ministro da Indústria e Comércio Internacional. O jornal afirma que isso é principalmente para lutar com os piratas. Aqui vai a exata notificação que aparece atrás da caixa do console escrita em inglês:

*"Esta é uma notificação que você, como um comprador do console 'PlayStation2' e Memory Card (8MB) do 'PlayStation2', está proibido de exportar estes produtos sem a autorização do Ministro da Indústria e Comércio Internacional exceto sob circunstâncias especiais que estão dentro dos requerimentos da Lei de Intercâmbio Estrangeiro e Comércio Estrangeiro, pois ambos os produtos são categorizados como Bens de Controle de Exportação (desde 18/06/1999)."*

Quais são estas "circunstâncias especiais" não foi especificado na caixa, mas assim como outros consoles japoneses, sempre diz que não pode ser usado fora do Japão, mas as pessoas não têm problemas em exportá-los. Talvez seja igual a política americana de não exportar o Power Mac G4 da Apple para certos países como Iraque ou Coréia do Norte. No caso do PlayStation2, principalmente Taiwan e Hong Kong devido aos notáveis problemas com a pirataria.

Apesar de toda a bagunça, a febre que dominou o Japão no dia 4 de março não durou muito, e também nem podia. Por volta do meio-dia, era como qualquer outro dia comum. Ainda havia pessoas procurando por PS2, mas havia uma placa em cada lugar (geralmente em inglês também) dizendo que o estoque havia se esgotado e que eles não sabiam quando iriam conseguir mais unidades. Havia um cara sentado na calçada com uma placa dizendo que ele estava vendendo um PS2. Algumas lojas estavam querendo comprar PS2 por 40 mil yens de quem quisesse vender. Os caras são bem mão de vaca. Eram 200 yens (2 dólares) a mais do que o preço normal.

## Meta Atingida

No final das contas, com a poeira baixa (mas não muito), a Sony anunciou com felicidade que atingiu a marca de 980 mil unidades vendidas em apenas três dias (apenas 20 mil unidades para sua meta de 1 milhão). O que a impediu de atingir seu objetivo inicial de vendas foi uma falta de Memory Cards de 8MB que vem junto com o console. A empresa diz que completará a vendagem de 1 milhão de unidades de PlayStation2 até o dia 15 de março, depois de resolver os problemas da falta de Memory Cards de 8MB. Eles vão continuar a vender um adicional de 400 mil unidades de PlayStation2 até o final de março, totalizando a inacreditável marca de 1,4 milhão de consoles vendidos em menos de um mês. Como se já não bastasse, a Sony ainda vai continuar a fabricar mais 500 mil unidades de PlayStation2 por mês.

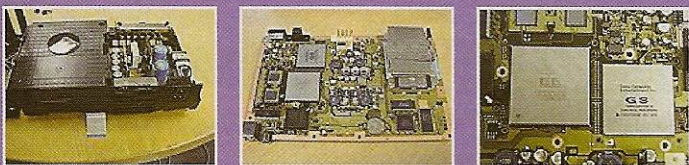
## Impressões Sobre o Console

Tudo bem, deu um trabalhão para descolar um PlayStation2. Mas será que tudo isso compensou? Vamos agora dar uma olhada de perto em cada aspecto do console, desde a abertura da caixa até o sistema propriamente dito.

Abrir a grande caixa azul do PlayStation2 oferece uma sensação familiar. Ao levantar a tampa superior, você vê uma haste de papelão que segura o controle (o novo DualShock2), os cabos e o novo Memory Card de 8MB. Todos que lembram da caixa do PlayStation original vão logo reconhecer a maneira que ele está empacotado. Removendo os itens e levantando a haste de papelão revela o console PlayStation2 abaixo, embrulhado em um acolchoado de proteção e fixado com isopor. Tirar o sistema da caixa é uma surpresa no começo, devido ao seu peso de 2 quilos. Olhando mais uma vez para o fundo da caixa revela o manual do sistema assim como o disco de utilitários.

Começando com os itens mais chatos primeiros, é bem aparente para qualquer fã da primeira geração do PlayStation que os cabos de AV do PS2 são idênticos aos do PS original. O cabo de alimentação, apesar de não ser uma cópia carbono, é bem parecido também. À primeira vista, o novo Memory Card de 8MB parece ser o mesmo do Memory Card do PS original. Um exame mais de perto mostra que o novo cartão é um pouco maior e tem os cantos mais quadrados. Folheando o manual que acompanha o sistema, você poderá aprender coisas importantes sobre o seu novo PlayStation2, assim como a sempre útil mensagem de que "fogo saindo do drive de disco é uma coisa ruim" (apresentada através de uma figura super bonitinha). Outras mensagens favoritas incluem "Colocar água e clips de papel no drive de disco ao mesmo tempo é ruim" (aparentemente não tem problemas em colocá-los separadamente), e "Crianças pequenas não devem dançar no sistema". Os papéis restantes que vêm com o sistema incluem um guia de serviços, um cartão de garantia e um guia de controle do DVD Player.

Colocando todas estas coisas de lado, vamos para o controle Dual Shock 2. Assim como o Memory Card, o DS2 é quase idêntico ao DS original, apenas com um logo "DualShock2" que contorna a área perto do fio, sobre a letra "S" do logo da Sony. O DS2 tem praticamente a metade do peso do original, com o peso dos dispositivos de vibração bem reduzido. Um exame mais próximo mostrou que o controle não é totalmente preto, mas tem pequenos pontinhos prateados. No geral, é um controle muito atrativo.

Agora, para o sistema propriamente dito. O console do PS2 é absolutamente uma obra de arte. É realmente algo muito bonito de se olhar. Enquanto as imagens do sistema foram altamente divulgadas, há algumas coisas que passaram despercebidas. Aqueles bons de vistam puderam perceber os cinco símbolos que contornam a área acima da porta do drive. Estes símbolos incluem os logos CD e DVD (tanto ROM quanto Video para o último), assim como os logos Dolby e DTS. As luzes nos botões Reset e Eject brilham em verde e azul, respectivamente, enquanto o sistema está ligado. O primeiro fica vermelho enquanto ele está ligado na tomada se o videogame está desligado. Como visto anteriormente, o símbolo PS pode ser rotacionado para que ele pareça correto tanto na vertical quanto na horizontal. O que não havia sido notado antes é que o símbolo não pode ser rotacionado livremente, mas sim apenas 90 graus. Ejetando o drive de disco mostra como os discos magicamente ficam no lugar enquanto o sistema está na vertical: a Sony colocou uma pequena trava embaixo da caixinha do disco que o impede de cair. Olhando para a parte de trás do sistema, podemos notar que o slot de cartão PCMCIA contém uma tampa de plástico preto. Removendo esta tampa podemos notar um logo PS em relevo. Tentar recolocar esta tampa é algo bem desafiador, e não é recomendado que seja removida. Outro fato curioso que não foi notado, é a falta de parafusos visíveis; todo o sistema está livre deles. Os lugares onde os parafusos podem estar, são cobertos com pequenos pedaços

## O PlayStation2 por dentro

quadrados de plástico (que provavelmente podem ser removidos com algum esforço). Uma coisa estranha quanto à aparência do sistema é a falta da base triangular azul. Enquanto o sistema na maioria das vezes é exibido com uma das duas bases embutidas, ele não vem com nenhuma. Enquanto isso não é uma grande coisa, seria legal ter uma na caixa.

Quando você conecta tudo e o liga, a seqüência de início aparece. A tela preta se enche com fumaça azul e caixas cinzas, assim como luzes frenéticas. Estas luzes se aproximam e tornam-se parte da tela, rodando e movendo-se em círculos. Enquanto a seqüência de início é legal por si própria, o que a torna ainda mais legal é o fato de que tudo é renderizado em tempo real. Após o início, duas opções aparecem na tela: Browser e System Configuration. Escolhendo a última faz com que a tela se transforme novamente, com mais formas abstratas aparecendo. Cinco caixas aparecem no plano frontal, cada uma contendo opções diferentes. A primeira, Clock Adjustment, surpreendentemente já está acertada e rodando. Em seguida vem o Screen Size, onde os jogadores podem escolher o tamanho da tela de 4:3, Full e 16:9. As duas primeiras opções parecem apenas afetar os menus do sistema e não os jogos, enquanto que a última, sendo o padrão das TVs Widescreen, pode ser usada nos jogos. Seguindo o Screen Size está o Digital Out (Optical) e Component Video Out, ambas as opções para jogadores com monitores de alta resolução. E finalmente vem a opção Language, onde você pode optar entre japonês ou inglês. Mudando para o inglês, todas as telas de setup do sistema são alteradas, muito parecido com a mudança de linguagem do Dreamcast, no entanto diferente do console da Sega, o PS2 continua exibindo caractéres japoneses na tela de Memory Card.

Indo para o Browser, uma das luzes deixa o círculo e torna-se o seu cursor. Este cursor permitirá que você selecione tudo o que está no sistema, incluindo Memory Cards (tanto original quanto do PS2), CDs de áudio, CDs de game, DVDs de game e video. Para ajudar a diferenciá-los, cada um tem um ícone diferente: os Memory Cards de PS2 são pretos, os originais são cinzas, e cada disco é representado pela base colorida (preto para os jogos de PS, azul para os jogos em CD de PS2, prateado para qualquer outra coisa). Selecionando o Memory Card irá mostrar o conteúdo deste em uma supreendente forma poligonal. No começo, apenas System Settings, System Driver e DVD Player Drivers estão disponíveis para visualizar. Apertando o botão triângulo irá mostrar mais informações sobre o arquivo selecionado. Estas informações incluem a localidade do arquivo, o tipo de arquivo (software, dado de configuração ou arquivo de save, tanto de PS quanto de PS2), o tamanho do arquivo em kilobytes, a hora do último Update e a proteção de arquivo (se é protegido contra cópia ou não). Para aqueles interessados, tanto os arquivos de Drivers de Sistema e DVD são protegidos contra cópia no quesito de File Protection. De volta ao gerenciador de Memory Card, apertando o botão círculo leva você para a tela normal de Copy/Delete, exibindo informações como nome, hora do Update e tamanho de arquivo. Esta também é a melhor tela para visualizar o ícone poligonal. Enquanto os arquivos do sistema são bem chatos, outros ícones, como o de DrumMania, são bem legais. Até mesmos os saves de jogos do PS original recebem um tratamento poligonal aqui, já que eles são colados em uma caixa fina. Uma parte do Browser que é bem decepcionante é a parte de CD Player. O design de tela que os últimos modelos de PS tinham se foi, substituídas por um simples cubo rotatório. Enquanto muitas pessoas não utilizam este recurso, há pessoas que usam, e a falta de um tratamento gráfico nesta área é decepcionante. Uma parte do Browser que ainda não foi testada é o DVD Player, pois ainda não tínhamos um DVD de Região 2 (DVDs para uso na Ásia) em mãos para testar. No geral, o Browser é bem feito, e facilmente é o melhor gerenciador de Memory Card/Sistema/Disco de qualquer plataforma.

De volta para a tela principal do sistema (e ouvindo o calmo som ambiente de oceano que o sistema toca), apertando o botão triângulo irá para a tela que exibe a Versão. Aqui mostra as versões do Console, Browser, CD Player, PlayStation Driver e DVD Player que você tem (a primeira é o número ID do produto, e o restante tudo atualmente na versão 1.0). Isso significa que tudo isso pode ser atualizado no futuro, seja através de novos acessórios ou simplesmente novos arquivos de Memory Card. Uma característica muito boa. Uma olhada mais de perto nesta seção mostra que tanto o Driver quanto a Unit de PlayStation têm opções adicionais a eles. O Driver de PlayStation contém o Disc Speed (Compatível ou Rápida) e Texture Mapping (Compatível ou Suave), trazendo melhores load times e gráficos, respectivamente. A única opção em Unit é Diagnosis (Off ou On); não está bem definido o que isto faz, mas não parece alguma coisa para brincar.

No PlayStation

No PlayStation2

A parte final do pacote do PS2 é o disco de utilitários, o que é um pouco decepcionante. Não há demos nele a não ser um arquivo chato de amostra do formato MPEG-2 (uma cena debaixo d'água). O resto do disco contém o manual do usuário e os Drivers que são pré-carregados no Memory Card. O manual do usuário é totalmente em japonês, e os Drivers nem estão prontamente acessíveis. Você tem que navegar por algumas telas para encontrá-los. Este é um disco que é bom ter, mas que a maioria não vai utilizar.

Apesar de não ser parte do pacote incluso na caixa do PS2, uma coisa que merece ser mencionada aqui é a caixa padrão dos games. Enquanto já era conhecido há algum tempo que os games de PS2 iriam utilizar caixas no estilo das de DVD, exatamente como elas seriam modificadas não se sabia até agora. Parece que a modificação foi a adição de um encaixe para guardar Memory Card, completo com um logo PS em relevo, diretamente acima do espaço para o disco. Tanto Memory Cards do PS quanto do PS2 se encaixam perfeitamente, e são facilmente removidos, apesar de não ficarem soltos. Isso parece ser uma adição muito bem-vinda para jogadores que freqüentemente levam seus jogos e saves para a casa dos amigos, assim como uma boa maneira de guardar Memory Cards.

Assim, tudo o que resta é colocar um CD de game no aparelho e começar a jogar. Mas isso você verá na próxima edição, com a avaliação dos primeiros principais games de PlayStation2.

# ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

**Crave Entertainment**

**Luta - GD**

**Previsto para agosto de 2000 nos EUA**

EXPECTATIVA: ★★★☆☆

Todos sabem que o Dreamcast é o console ideal para os fãs de uma boa pancadaria. De Street Fighter a Dead or Alive 2, o console tem praticamente de tudo, já disponível ou previsto para breve. O gênero luta realmente é favorecido no console da Sega.

Mas uma área deste gênero que certamente está em falta é a dos games de lutas realísticos. Você sabe, um sem aqueles pulos que desafiam a lei da gravidade, magias e toda a insanidade encontrada na maioria dos games do gênero. Nada de enfeite, nada de esplendor, apenas uma briga com punhos sangrando, e pancadaria limpa onde o último homem em pé é aquele que pode suportar um pouco mais do que aquele derrotado. Não, não estamos falando daquele balé de brutalidade conhecido como "Luta-Livre Profissional". O que estamos falando é sobre um game baseado num dos últimos festivais de pancadaria legais da sociedade, o Ultimate Fighting Championship.

É o tipo de luta gratuita que deve assustar os pais, mas ironicamente, tem sido um fenômeno oculto limitado aos fãs mais fiéis, mas a Crave Entertainment tem um pequeno título em produção que pode mudar tudo isso. Ultimate Fighting Championship está a caminho, e pelo que as coisas parecem, ele pode muito bem trazer esta atração pouco conhecida à fama dos games.

A Crave nos deu informações preliminares sobre o título, e pelo que nós vimos de UFC e seus competidores, ele pode muito bem ser o simulador de lutas que os fanáticos estão esperando. Suba no ringue e prepare-se para entrar na linha, pois a única coisa pior do que lutar sujo é fugir de um pouco do bom combate limpo. Estes caras não economizam nada, e seja uma joelhada no rosto ou um maldoso chute na cara, tudo o que você verá nos combates reais do UFC são o bastante para convencê-lo de que este game terá o seu lugar no Dreamcast.

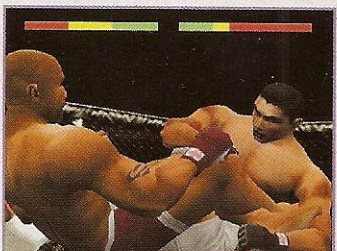
Basicamente, o que estamos olhando aqui é um jogo de luta "real", onde cada movimento tem conseqüências reais. Esqueça sobre tomar um monte de pancadas na cabeça e ainda levantar-se para desferir um combo de 22-hit para virar o jogo. Não há efeitos de luzes bonitos, e você pode esquecer quanto a pegar uma cadeira ou esmagar alguém em uma mesa. Um movimento errado pode colocá-lo nos punhos de seu oponente, enquanto que jogando seguramente pode mantê-lo em pé mesmo contra o mais forte dos oponentes. Este é o tipo de coisa que o UFC tentará fornecer, com menos ênfase nos movimentos insanos e combos impossíveis e muito mais na precisão e realismo. Você poderá fazer qualquer coisa que poderia fazer na vida real, e como resultado disso, passará tanto tempo no chão quanto passaria em pé, e justamente por isso, reversos e estrangulamentos serão tão importantes quanto pegar um cara com um cruzado certeiro. Pense em K-1 com variedade e responsabilidade, sem mencionar que ele não tem todos os seus defeitos.

Praticamente tudo rola no UFC, e o mesmo acontecerá no game, que terá mais de 22 lutadores reais das diferentes temporadas do campeonato (será que teremos algum Gracie, ou mesmo Marco Ruas representando o Brasil? Ken Shamrock, Dan Severn e Tank Abbot são outras grandes personalidades do torneio), assim como outros lutadores criados especificamente para o game. Cada lutador terá um acervo de movimentos básicos, como socos, chutes e agarrões, mas também possuirão uma grande lista de movimentos correspondentes aos seus estilos de luta individuais. Os combatentes do UFC têm uma grande variedade neste assunto, e você verá de tudo desde o Jiujitsu até Luta Greco-Romana encontrando-se cara-a-cara com um pouco de briga de rua na moda antiga; e com 60fps, você pode esperar que cada lutador seja muito parecido com a realidade, e se movendo com muito realismo também.

Como você pode ver nas imagens, este game tem alguns detalhes maravilhosos, e a Crave espera que cada personagem seja composto por cerca de 5000 polígonos cada. Espere coisas como mãos e pés totalmente articulados, assim como texturas faciais realistas que parecem muito com suas contrapartes da vida real. A Crave tirou incontáveis fotos dos lutadores reais do UFC, e também gastaram muito tempo nos estúdios com os lutadores e anunciantes para ter a certeza de que tudo ficará o mais autêntico possível.

É claro que eles não querem que as pessoas que não são grandes fãs do esporte percam o seu pedaço da ação no game, então você pode esperar por um modo de criar um personagem também, com um modo de carreira que permitirá a você elevar sua personagem no rank. O sistema lhe fornecerá um número de pontos para distribuir, e entre aparência, estilo de luta e movimentos, você formará o seu lutador e tentará levá-lo ao topo. Com cada vitória, seu lutador terá a oportunidade de melhorar suas habilidades, e possivelmente tornar-se o próximo campeão.

Muito pouco além disso se sabe até agora, mas você pode esperar por mais detalhes no futuro, incluindo a produtora do game, que, dizem os rumores, inclui muitos membros de alguns jogos de lutas conhecidos do passado. Nós acompanharemos o progresso do jogo, mas se tudo correr bem, parece que Dead or Alive 2 e Soul Calibur encontrarão o seu equivalente da vida real.

GAMERS - GAME NEWS - GAME BOY COLOR

# PERFECT DARK”

**Rare / Nintendo**

**Ação - 32 Mega**

**Previsto para junho de 2000 nos EUA**

EXPECTATIVA: ★★★★☆

Você já deve ter ouvido falar do glorioso projeto da Rare para Nintendo 64, conhecido como Perfect Dark; o game criado para ser o sucessor do imbatível Goldeneye. O que você pode não saber é que o game também receberá uma versão para Game Boy Color.

Antes de você carregar o seu N64 com Perfect Dark e se preparar para levar Joanna Dark para as profundezas da Data Dyne Corporation para saber que diabos está acontecendo lá, pare um instante para pensar o quanto Joanna teve que trabalhar duro para chegar onde ela está. Quer dizer, ela não ganhou o apelido "Perfect" por ter a cama mais arrumada no acampamento. Através de treinamentos rigorosos no Carrington Institute, Joanna definiu novos padrões para os testes aplicados aos novos agentes, e assim ela ganhou o nome "Perfect Dark". Aparentemente, ela é tão boa que um novo sistema de pontuação teve que ser criado só para ela. Então, o que isso tem a ver com você e o seu Game Boy Color?

Bem, quando você se preparar para jogar Perfect Dark no seu GBC, o que você estará fazendo é desvendando a história por trás de Joanna Dark. Em primeiro lugar, você a verá na fase final dos treinamentos no Carrington Institute, e é melhor ser bom. Em segundo lugar, você assumirá o controle da Agente Dark enquanto ela é enviada para uma selva na América do Sul para destruir uma fábrica ilegal de ciborgues, e você deve ser melhor ainda. Apesar dos detalhes aqui serem escassos, aparentemente a versão do N64 não contém o primeiro contato de Joanna com a Data Dyne, e você os encontrará aqui na América do Sul, gerando uma suave preparação para enviar Dark para o mundo 3D do N64.

O que devemos esperar deste pacote? Armas! Armas para matar coisas! Como inimigos... sim, espere matar inimigos... inimigos que ficam em seu caminho ao resolver puzzles e jogar mini-games e atirar em mais inimigos na próxima fase! Sete missões ao todo para matar coisas. E ainda há mais: o talento da Rare de tirar o máximo da capacidade de um sistema brilha novamente. Para começar, eles colocaram FMV e vozes no pequeno cartucho. Eles também tiraram proveito de vários acessórios, como a GB Printer e o GB Rumble Pak. Com um amigo, você pode participar de um duelo mano-a-mano através do cabo link. O que é intrigante é a habilidade de transferir dados entre dois Game Boy Colors com o sensor infravermelho (o que pode ser transferido?). Isso é interessante o bastante, mas você também pode transferir dados do seu GBC para o N64 através dos GB64 Transfer Pak, sugerindo uma compatibilidade e trocas de segredos entre os dois formatos de Perfect Dark. E finalmente, as indicações são que Perfect Dark” será compatível com o velho Game Boy monocromático.

Tudo parece bem legal, mas quando ele vai sair? Rumores sugerem uma data de lançamento para 12 de junho de 2000, o que parece um pouco tarde, já que 1) a data de abril da versão N64 (especialmente quando a versão GBC dá uma história anterior e possivelmente poder transferir com a versão N64), 2) a produção relativamente rápida para o GBC, e 3) o estágio em que está o game a julgar pelas imagens. De qualquer forma, apenas sente-se e tente ser paciente.

GAMERS - GAME NEWS - SONY PLAYSTATION

# EVIL DEAD: ASHES 2 ASHES

**THQ / Heavy Iron**

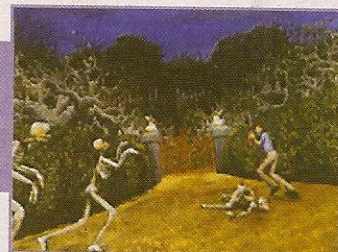
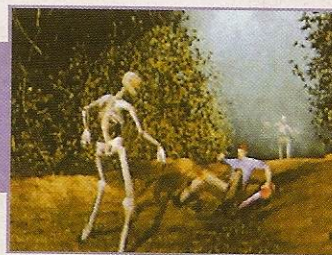
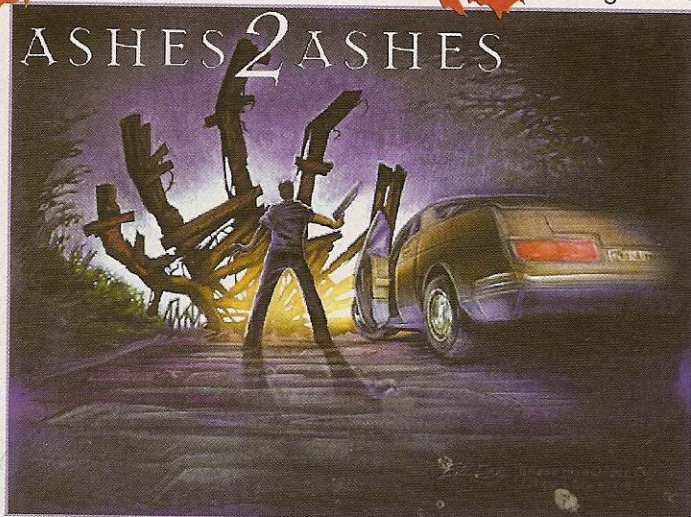
**Adventure - N/A**

**Previsto para setembro de 2000 nos EUA**

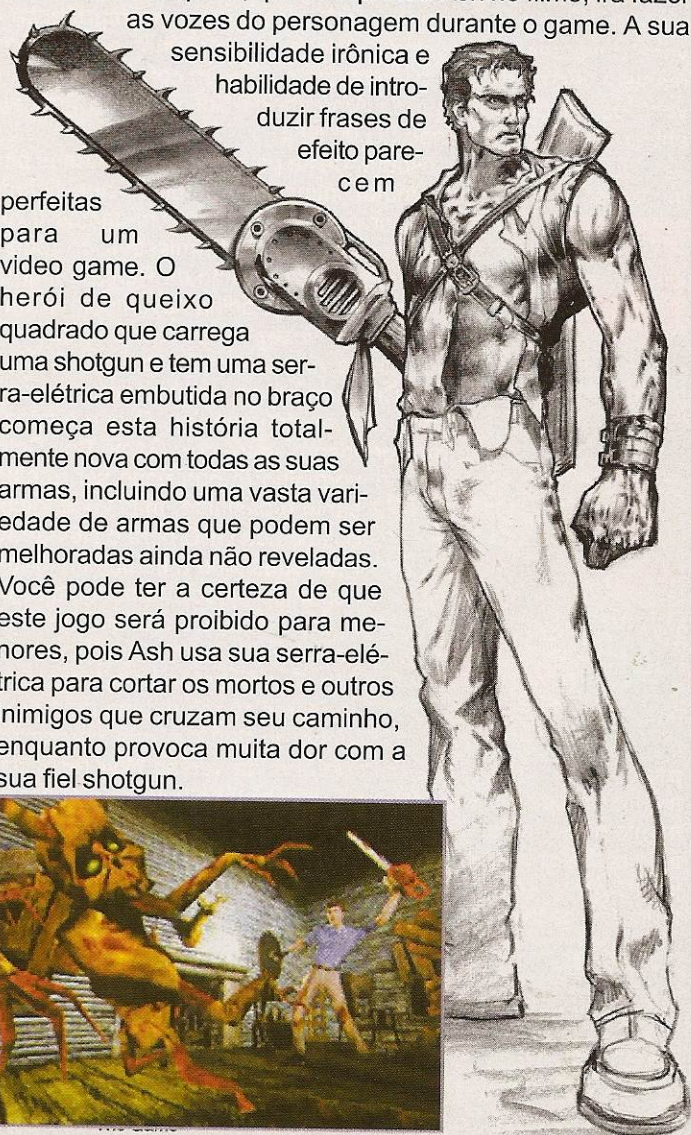
EXPECTATIVA: ★★★

Há pouco tempo atrás, uma das mais conservadoras (e lucrativas) empresas da América do Norte decidiu ficar um pouco sangrenta. A THQ, mais conhecida por seus títulos de boliche, pescaria, luta-livre e sinuca, ficou malvada. Ela resolveu partir para as selvagens passagens do livro Necronomicon, deliciosamente vermelho, com serra-elétrica, espingarda, sangue, tripas e tudo mais. Ela se tornou Evil Dead.

Agora nós trazemos as primeiras imagens, artworks e informações do futuro game Evil Dead: Ashes 2 Ashes, que é baseado no conceito do filme que aterrorizou e animou milhões de pessoas quando Sam Raimi trouxe o clássico e cult Evil Dead (conhecido por aqui como “Uma Noite Alucinante”) em 1982.

Produzido pelo Heavy Iron Studios, em conjunto com o Renaissance Studios (a produtora de filmes do diretor Sam Raimi), Evil Dead: Ashes 2 Ashes da THQ é um grande passo na direção do jogador hardcore. Trazendo suas habilidades do Cinematic RPG Parasite Eve de 1998, a produtora Heavy Iron – constituída de muitos dos membros do time da agora extinta Square LA – parece trazer uma experiência de aventura cinematográfica

com toda a ação, sangue e violência que o filme oferecia.

Usando uma combinação câmeras fixas bem posicionadas e ângulos “fiéis ao filme”, a Heavy Iron está começando com cenários pré-renderizados e ambientes direto dos filmes Evil Dead. Muitos dos cenários receberão ainda animações e serão renderizados com 24-bit de cor (16,7 milhões de cores), um fato inédito em um game de PlayStation. A Heavy Iron está confiante que usando esquemas de compreensão de alta taxa e habilidosos programadores de PlayStation, ela pode evitar qualquer load time, oferecendo ao jogador continuidade e fluência através do jogo, algo que Resident Evil ainda não faz direito.

O jogador assume o papel de Ash, o herói sempre pronto que simplesmente não morre. Mesmo sem assistir ao filme, os jogadores devem estar felizes por saber que o ator Bruce Campbell, que interpretou Ash no filme, irá fazer as vozes do personagem durante o game. A sua sensibilidade irônica e habilidade de introduzir frases de efeito parecem perfeitas para um video game. O herói de queixo quadrado que carrega uma shotgun e tem uma serra-elétrica embutida no braço começa esta história totalmente nova com todas as suas armas, incluindo uma vasta variedade de armas que podem ser melhoradas ainda não reveladas. Você pode ter a certeza de que este jogo será proibido para menores, pois Ash usa sua serra-elétrica para cortar os mortos e outros inimigos que cruzam seu caminho, enquanto provoca muita dor com a sua fiel shotgun.

## WALT DISNEY WORLD QUEST: MAGICAL RACING TOUR

Eidos / Crystal Dynamics

Corrida - CD

Previsto para março de 2000 nos EUA

EXPECTATIVA: ★★★

No embalo da surpreendente união entre Disney e Square, nós trazemos para você as novidades do Walt Disney World Quest: Magical Racing Tour da Eidos Interactive para PlayStation.

O game não apenas inclui a licença da Disney, que muitos acham infantil demais para eles, mas também é um game de corrida no estilo kart, que é um gênero que muitos já enjoaram. Contudo, os jogadores que dispensarem este game como um título bobo para crianças ou apenas outro clone de Mario Kart, estarão perdendo um game que está parecendo ser muito divertido.

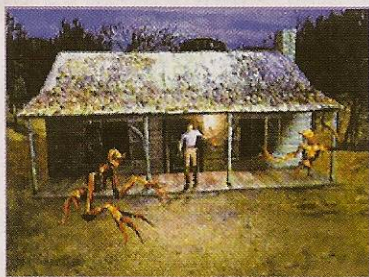
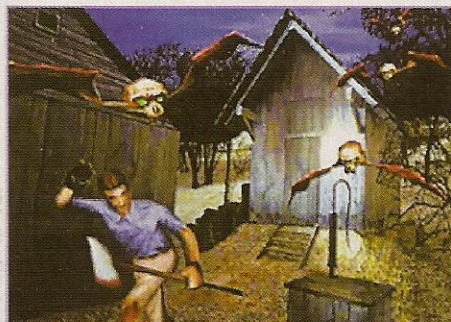
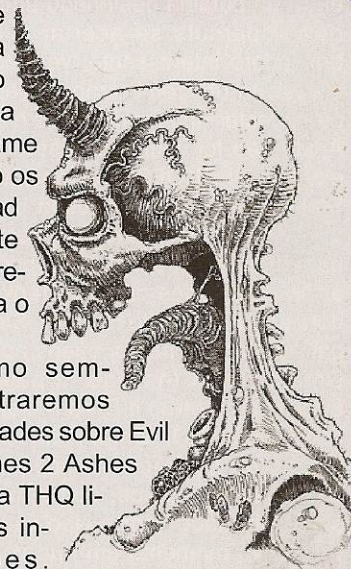
Na essência, Magical Racing Tour não é muito mais do que outro clone de Mario Kart, já que todos os power-ups, estilo de jogabilidade, mecanismos de jogo e quase todas as facetas do game exalam Mario Kart. Os power-ups incluem bolotas teleguiadas, minas de xícaras de chá, sapos mágicos e outros power-ups no estilo de Mario Kart que receberam novos nomes. Por outro lado, ele tem algumas características que ajudam a diferenciá-lo dos outros games do gênero.

Em primeiro lugar, e mais importante, o jogo contém inúmeras pistas autênticas baseadas em atrações Disney, atrações populares do Walt Disney World, como a Big Thunder Mountain, Typhoon Lagoon, Pirates of the Caribbean, Rock 'n Rollercoaster, Haunted Mansion, Space Mountain e Splash Mountain. Não apenas é legal dirigir pelas pistas baseadas nestas áreas animais, mas o que é melhor é que as pistas são extremamente bem projetadas. Há muitas áreas interativas legais e as pistas são lotadas de pequenos atalhos.

Os personagens da Disney no jogo também são muito divertidos e definitivamente muito mais legais do que aqueles em outros jogos de kart do PlayStation como Crash Team Racing ou Wacky Racers.

Uma das características mais legais, que também pode ser uma das piores, é a inclusão de muitas músicas autênticas dos parques temáticos do Walt Disney World. Estas músicas com certeza vão dominar a sua mente depois de jogar muito, mas será pior para seus amigos e família que terão que sofrer com você assobiando ou cantando as músicas muito depois de desligar o game.

O único lado ruim que podemos ver no game em seu estágio atual é que ele suporta apenas dois jogadores com tela dividida no modo multiplayer. Há arenas específicas para multiplayer e alguns desafios legais para dois jogadores, mas os games de kart realmente precisam de um modo de quatro jogadores.

Magical Racing Tour parece ser um game de corrida no estilo kart que pode ter o que é preciso para se diferenciar dos outros games. Isso nós saberemos em breve, quando o game for lançado.

Enquanto a THQ revelou bastante sobre a mistura de ação, adventure e resolução de puzzles do game, ela não revelou nada de novo sobre que tipo de puzzles o game irá oferecer. Mas os jogadores poderão andar por áreas não lineares, as quais indicam um design inteligente que força o jogador a retornar a áreas já visitadas - não do tipo que já estamos acostumados a ver. A Heavy Iron disse que o game contém tanto as cenas quanto os ambientes dos filmes de Evil Dead (quem não se lembra da ponte retorcida?) assim como novas áreas criadas especialmente para o game.

Como sempre, nós traremos mais novidades sobre Evil Dead: Ashes 2 Ashes conforme a THQ liberar mais informações. Prepare seu coração – e as tripas também...

Além de todas as novidades que você conferiu na edição passada, a SNK revelou mais detalhes sobre seu novíssimo KOF'99 Evolution para Dreamcast. Claro que você já sabe que o game possui cenários poligonais texturizados em tempo real, compatibilidade com o Neo Geo Pocket Color, novos modos de jogo, Kyo Kusanagi, Iori Yagami e Kryzalid disponíveis como personagens jogáveis desde o início e também novos Strikers que você pode escolher na opção Extra Striker.

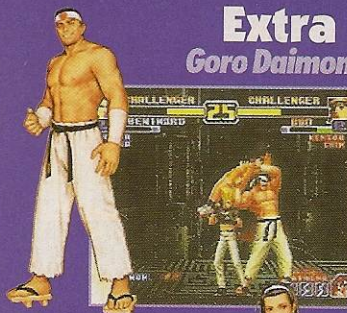
A grande novidade fica justamente por conta desta nova opção na tela de seleção de personagens, que traz lutadores exclusivos da versão Dreamcast para auxiliá-lo nas batalhas. Alguns deles você já ficou conhecendo, que são Goro Daimon, Chizuru Kagura, Ryuji Yamazaki e Billy Kane (personagens que retornam de outras versões). Há também dois Strikers que nada mais são do que novas versões de personagens já existentes: um novo Kyo Kusanagi (Kyo SP), que entra em batalha com uma nova roupa e desfere uma magia no oponente (será possível jogar com quatro Kyos?: Kyo original, Kyo-1, Kyo-2 e Kyo SP?); e também Athena SP, que desfere um Phoenix Arrow com sua roupa de colegial. O que ninguém sabia, no entanto, e que surpreendeu a todos, foi a inclusão de dois Strikers inéditos, que na realidade são personagens do próximo KOF. São eles Seth e Vanessa, dois lutadores que estarão em KOF2000, mas que a SNK resolveu incluir como Strikers nesta versão só para aumentar a expectativa. Seth, um negro de terno como um moicano branco, entra na batalha desferindo uma voadora e então aplicando vários uppercuts se acertar o adversário. Já Vanessa, uma boxeadora interessante, vem correndo de trás do personagem e executa um combo rápido depois de percorrer certa distância ou encostar no inimigo; após o ataque, ela faz uma provocação. Ainda não foi confirmado se estes ataques de Seth e Vanessa estarão em KOF2000, mas estes são seus movimentos de Striker em KOF'99 Evolution.

Além dos novos Strikers, o game também terá suporte para internet, que inclui as opções Network Ranking (para enviar seus recordes para um ranking mundial dos melhores jogadores de KOF'99 do mundo), Striker Download (para você carregar ainda mais personagens novos para a opção Extra Striker), Dream Home (navegar a página oficial da SNK de KOF'99 Evolution na rede) e Dream Match 1999 Movie (assistir arquivos de movie de KOF Dream Match 1999 da rede). Provavelmente a galeria de ilustrações também estará disponível (através de aquisição de pontos, como na versão anterior; justificando a compatibilidade com o Neo Geo Pocket Color).

No momento em que você estiver lendo este preview, o game já estará rolando por aí. Além de ter uma nova sensação sobre a versão arcade de KOF'99, você poderá conferir os primeiros traços de KOF2000. Prepare-se.

## Extra Striker

Goro Daimon

Billy Kane

Chizuru Kagura

Ryuji Yamazaki

Athena SP

Kyo SP

### Seth

**Estilo de Luta:** Artes de Defesa Pessoal
**Data de Nascimento:** 01/08
**Idade:** 41 anos
**País de Origem:** Estados Unidos
**Tipo Sanguíneo:** B
**Altura:** 190cm
**Peso:** 108Kg
**Hobbies:** Bater (Telegrafar), Dirigir
**Comidas Favoritas:** Vegetais, Frutas (vegetariano)
**Esportes Favoritos:** Atletismo Individual
**Tesouros:** Gravata, Sua Família
**Não Gosta:** Avião

### Vanessa

**Estilo de Luta:** Boxe
**Data de Nascimento:** 09/01
**Idade:** 30 anos
**País de Origem:** Desconhecido
**Tipo Sanguíneo:** B
**Altura:** 182cm
**Peso:** 67Kg
**Hobbies:** Economizar Dinheiro
**Comidas Favoritas:** Cerveja
**Esportes Favoritos:** Pratica todos os esportes
**Tesouros:** Seu Anel de Casamento
**Não Gosta:** Pessoas Indecisas

*Quer mandar críticas? Desenhos? Sugestões, dúvidas ou elogios? Então escreva para a redação da Revista Gamers*
**Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa CEP 05060-000 São Paulo - SP**
*ou "e-maie-nos" em* **gamers@edescala.com.br**

SNK - ADEL DE FINAL FANTASY VIII - MAIS SNK

E aí pessoal da Gamers, tudo beleza? É a primeira vez que escrevo e gostaria de fazer-lhes algumas perguntas: 1º) Em Final Fantasy VI como faço para sair do terceiro sonho de Cyan em Doma Castle? 2º) Como faço para encontrar Umaro? 3º) Li na edição 39 que à medida que avanço no jogo novas opções aparecem na opção Bonus. Como faço para aparecer novidades? Ou na versão americana (que estou jogando) não temos esta opção? Estou esperando ansiosamente uma resposta!

**FÁBIO A. DOS SANTOS** — **SÃO VICENTE - SP**

*Hey, invasão de paulistas nesta edição? Brincadeira! Vamos às suas dúvidas, Fábio. 1º) Você deve estar se referindo ao trecho logo após a passagem pelo Phanton Train, onde você está a bordo de três Magitek Armors. Primeiramente você deve seguir Cyan, que está sendo perseguido pelas tropas do inferno. Vá seguindo no sentido anti-horário até que você retorne novamente a uma das áreas da mina. Avance mais algumas áreas e, após ter vasculhado todos os cenários, comece a seguir no sentido horário. Se tudo der certo, você estará em uma nova região, onde Cyan atravessa uma ponte que se parte com o peso dos Magitek Armors. Em seguida você terá de vencer Wrex Soul, recebendo todas as Swordtechs do samurai e podendo recolher a Magicite Alexander. 2º) Depois de derrotar Tritorch em Narshe após a destruição da balança, traga Mog com você e salte do penhasco onde a Magicite se localizava. Vasculhe todas as salas (você poderá conseguir a Minerva com os Puggs / Tonberries, a melhor armadura para seus personagens femininos) até encontrar um crânio sobre uma lança. Mexa nela e recolha a Magicite Terrato (Leviathan no original... O tradutor de Chrono Trigger e da série Final Fantasy deveria ser crucificado, queimado e então decapitado por adaptações idióticas como Sabin para o irmão de Edgar, Mash; Masamune para a sagrada Grandleon em Chrono Trigger ou mesmo Chuppon para Typhon em FFVI!). Isso enfurecerá Umaro, que o atacará. Vença-o com suas magias da série Fire mais fortes, ignorando os bônus que ele recebe à medida que apanha. Quando vencê-lo, ele ficará num canto, resmungando. Faça com que Mog fale com ele para que se una ao grupo. Mas já vai o aviso de que Umaro não é grande coisa. Vale mais pelo prazer de ter todos em seu grupo. 3º) Na versão final isso foi simplificado da seguinte forma: você deve terminar o game e, durante a seqüência final, uma opção que não existiria no original surgirá, perguntando se você deseja salvar seu progresso. Salve-o e, quando o "Fin" surgir, dê um Reset — NÃO DESLIGUE em hipótese alguma, uma vez que este save está na memória RAM, e não no Memory Card; desligado o console, adeus Save — e entre na opção Bonus. Assim você verá todos os segredos contidos no game.*

GEKKA NO KENSHI - RINDA, RINDA, RINDA... - ART OF FIGHTING

Alô galera da revista Gamers. Meu nome é Everton do Rio de Janeiro, esta é a primeira carta que eu mando mas vamos às perguntas. 1º) No Dragon Ball Final Bout, como faço para jogar com Gokou Super Sayajin 4? 2º) Os CDs de Playstation 2 funcionam no primeiro? Bom, valeu e até a próxima carta. Ps: não liguem para os meus erros de português.

**RIO DE JANEIRO - RJ** — **EVERTON C. DOS SANTOS**

*Fala Everton, beleza? Sabe, entre centenas de cartas algumas (raríssimas) vezes encontramos certas pérolas que realmente vão direto ao assunto. É bom saber que agora você manda nas cartas mas... Por acaso antes você era subalterno? E quanto a seus erros de português? Eles têm telefone para que possamos ligar? Esse negócio de noiado contagia. Vamos às respostas... 1º) Para habilitar Gokou Super Sayajin Lv4 você precisa, na tela de Press Start, realizar a seqüência* →, ←, ↓, ↑, →, ←, ↓, ↑. Com isso, você ouvirá um "plum" e habilitará a todos, exceto Gojita e Gokou Lv4. Feito isso, pressione ▲ cinco vezes e X nove. Você ouvirá novamente o som. Pressione Start e você perceberá que a tela mudou para uma imagem de Gokou em sua forma semi-macacoide soltando um Kame Hame Ha. 2º) Não, mas vice-versa sim. Em outras palavras, os CDs de PS funcionam no PS2, recebendo inclusive alguns implementos (como é o caso de Chrono Cross, que ganha texturas em alta resolução, animação mais suave e até som Douby Surround!). Os CDs de PS funcionam pois o PS2 possui a ambos os sistemas, alternando entre ambos para o funcionamento de seus respectivos games. Respondidas as suas perguntas?

Olá, pessoal da Gamers. Olha eu aqui novamente. Podem xingar, jogar pedra, rasgar a carta (brincadeira). Sou chata não é, pois nem chegaram a publicar as minhas dúvidas anteriores e já estou eu aqui de novo enchendo o saco. Mas não sou tão chata assim, apenas um pouco persistente demais e, no fundo admitam, sentiriam a minha falta se eu parasse de escrever. É só verificar a quantidade de e-mails que mandei. E espero que me ajudem com os problemas antigos e agora também os novos. Só que desta vez serei mais prática, reuni todos os RPGs empacados (os probleminhas) numa única e longuíssima carta, uma verdadeira salada de frutas, repleta de vários tipos de RPG. Vou juntar as minhas dúvidas, juntar com as da minha amiga Juliana, a qual deixei usar o meu e-mail, completando com uma pitadinha de problemas do meu pivete (my brother). Vou mexer tudo e colocar num único recipiente (essa

cartinha). Então terá um pedaço de Tales of Destiny, junto com seu parceiro Tales of Phantasia e outro terço de Chrono Cross. Resultando em uma publicação o mais rápido possível, com a solução conjunta dessas variedades de jogos maravilhosos e deliciosos. Sendo a minha salada RPG de frutas. Explico o porquê de novos jogos empacados. É que no período em que esperamos vossa ajuda, resolvemos pegar outros jogos para fechar, lógico. Fechamos uns dois cada, como Star Ocean - 2nd Story (eu), Grandia (brother), Soul Reaver, Resident Evil 3 (eu) e outros conjuntamente. Mas quando comecei Chrono e meu irmão PE2, então aconteceu de novo. Jogos japoneses e com ótimos enredos, mas com a fatalidade de termos empacado. Então deixa a conversa e vamos para as dúvidas quilométricas: **1º)** Tales of Destiny: No céu onde está a nave com a espada gigante, entrei numa pirâmide onde tem vários computadores espalhados pelas salas. E onde para abrir uma porta é preciso fazer um código de oito dígitos (ou mais ou menos assim, oito dígitos que vão até o número quatro). É complicado de explicar, mas cada número diz respeito a uma letra em japonês. Não consigo descobrir a senha. **2º)** Tales of Destiny: Estou numa pirâmide onde está cheio de mato. Ela tem plantas espalhadas pelo cenário e numa parte tem uma sala com um quebra-cabeças. Há algo parecido com um relógio ou uma cruz, pois tem quatro lados como um crucifixo. Em três pontas existem buracos e na quarta tem um relógio, onde devemos encaixar as bolas de cristal que estão no chão. Existem três bolas, duas grandes com desenhos, sol e lua, e outra pequena que se encaixa num aro também no chão. Subindo as escadas, lá em cima há outra bola e vários buracos. Empurrando ela irá cair lá no quebra-cabeças, se espatifando num dos buracos de baixo. Qual a posição das bolas ou o que devo fazer aqui? **3º)** Tales of Phantasia: Estamos no passado, com Cless, a Mint, a Arche e o Klirth. Ocorreu um casamento e depois não sabemos para onde ir. 4º) Chrono Cross: Estou no castelo dos inimigos. Estou disfarçado com as roupas dos soldados. Lá existe uma passagem secreta onde há duas estátuas em forma de cobra protegendo dois baús, só que quando tento alcançar os baús, as cobras soltam um gás venenoso que tira vida e não permite minha passagem. De resto, há uma porta fechada com um inimigo em frente. A inimiga palhacinha está dormindo, um outro quarto é do samurai, e o inimigo do elmo não deixa eu pegar o baú do quarto dele. Há duas telas de ferro no chão trancadas e uma parede no dormitório que fala, perto do carinha a quem dei as flores no túmulo da cidade, onde estava ele e uma garota. O que devo fazer aqui? Há só um detalhe, todos os jogos são japoneses. Apenas suplico como sempre de joelhos pela piedade de vocês. E sei que não irão me desapontar. Aliás, já viramos amigos íntimos! Obs: Mandei mais de 100 e-mails. Todos aqueles e-mails foram em vão, meu pai quase me matou quando descobriu aquela imensa quantidade.

CAIEIRAS - SP — GRAZIELA R. B. NUNES

*Olá, Graziela! Tudo bem com você? Nos sentimos lisonjeados por receber tantas cartas suas. Agradecemos por seus esforços e também por ter entupido nossa mail box com uma centena de mails... Agora entendemos porque nosso browser carregava e carregava incansável, sem obter resultado algum. Bem, de qualquer forma, não é do nosso feitio xingar ou jogar pedras, especialmente em se tratando de nossas leitoras. E pode esquecer tamanha formalidade ("vossa"? Nossa, nos sentimos com mais de 20 anos!); ela é completamente desnecessária. Agora... "Jogos deliciosos"? Vai entender... De qualquer forma, aqui estão suas respostas! 1º) Você deve estar se referindo à Fortaleza Aetheriana Belcrant ("a nave com a espada gigante"), que você alcança através da Radisrol (sua pequena cidade submersa), que atravessa a Aethersphere que ameaça cobrir o planeta. Você poderá ver quatro Aeropolis (as ditas pirâmides): Ignasea (azul), Josaia (vermelha), Rodeon (verde) e Deimos (amarela). O local a que você se refere é Helraios, o local que você alcança através da Aeropolis Rodeon. Lá você encontrará o laboratório onde as Swordians foram criadas para poder ressuscitar Igtenos, a Swordian de Garr / Woodrow. Para tanto, você precisa digitar uma password com números, correspondendo às letras do alfabeto. Entretanto, as próprias dicas encontradas estão erradas, tornando-a o enigma mais complexo do game. E é aqui que entra uma das diferenças da versão norte-americana para a japonesa: na primeira, são somente quatro pistas com quatro letras a serem digitadas (formando a palavra **FATE**, "destino"). Na segunda, são oito letras para se formar a palavra **KAKUMEI**, "revolução". "Até aí tudo bem mas... E para digitar isso?" você se pergunta. Simples: apenas siga a seqüência 1, 4, 1, 1, 2, 3, 3 e 4. Com isso a porta se abrirá e você poderá prosseguir normalmente. 2º) A "pirâmide cheia de mato" é Clodius, a Aeropolis alcançada através de Deimos, o centro da escuridão (na verdade apenas sem energia...). No quarto andar você encontrará um dos mais interessantes Puzzles já criados para um RPG. Basta você seguir os versos encontrados anteriormente ("Quando a primeira estrela da noite cai a oeste, a Deusa espalha*

ART OF FIGHTING - SNK VS. CAPCOM

KING DO KOF ?

GEKKA NO KENSHI - RINOA, RINOA, RINOA... - ART OF FIGHTING

## OS MELHORES DO MÊS

## AS REGRAS DO JOGO

O que se pode e o que não se pode fazer

1º - Enviar somente **uma** foto contendo os recordes por jogo / circuito.

2º - Proibido o uso de **Game Shark** por qualquer motivo. Recordes conseguidos evidentemente através do periférico serão sumariamente **ignorados, bem como quaisquer recordes posteriormente enviados** pelo autor do mesmo.

3º - Caso optar por enviar recordes em fitas de vídeo, certificar-se de que estejam gravadas em **NTSC colorido**.

4º - **Não há prêmios ou gratificações** pela participação. Em outras palavras, aqueles que participarem estarão pelo puro espírito de competição e diversão.

5º - Carros, itens ou artefatos secretos ou personalizados são permitidos, contanto que **não** tenham sido conseguidos via Game Shark.

## TÍTULOS PROPOSTOS

**SEGA DREAMCAST**

Jogo 1 - *Soul Calibur*
Quesito: Nº de oponentes derrotados no Extra Survivor Mode

Jogo 2 - *The House of the Dead 2*
Quesito: Pontuação no Arcade Mode

**NINTENDO 64**

Jogo 1 - *Wave Racer*
Quesito: Pontuação no Stunt Mode no circúito Dolphin Park

Jogo 2 - *Bettle Adventure Racing*
Quesito: Menor tempo no circúito Metro Madness

**SONY PLAYSTATION**

Jogo 1 - *Resident Evil 3 Nemesis*
Quesito: Maior pontuação no mini-jogo The Mercenaries

Jogo 2 - *Gran Turismo 2*
Quesito: Melhor tempo no Seattle Circuit

## OS RECORDES

**SONY PLAYSTATION**

Jogo 1 - *Resident Evil 3 (The Mercenaries)*
*1º - Alexandre Lopes (Mik $2543)*
*2º - Tarcísio Lopes (Mik $2518)*

**NINTENDO 64**

Jogo 3 - *Diddy Kong Racing*
*- Circúito Ancient Lake*
*1º - Alexandre Lopes (0:51:13)*
*2º - Endrigo C. Gurgel (0:51:16)*
*- Circúito Fossil Canyon*
*1º - Alexandre Lopes (1:20:45)*
*2º - Janio Lindemann (1:23:53)*

Jogo 1 - *Wave Racer*
*- Pontuação do Stunt Mode no Dolphin Park*
*1º - Marcos C. Schivitz (20.783)*
*2º - Alexandre Lopes (16.536)*

CARACTERÍSTICAS SOBRE O NEO GEO CD

suas últimas luzes por sobre a escuridão, aguardando por seu tempo silenciosa, até que o Espírito do Fogo a enfrente e retorne a Saturno"... Ou quase isso!). Primeiramente, "quando a primeira estrela da noite cai a oeste" indica que você deve jogar a esfera da estrela a no buraco mais à esquerda. Ela se espatifará no andar inferior. "A Deusa" citada não é outra senão a lua. E, já que ela aguarda "por seu TEMPO silenciosa", coloque a esfera da lua dentro do buraco com um relógio, na parte mais inferior do diagrama. Então fica fácil entender que o "Espírito do Fogo" é o sol, que deve encarar a lua. Coloque-o no topo do desenho no chão, em completa oposição à lua. Por fim, temos "retorne a Saturno". Mas o problema é que você não tem a esfera de Saturno. Você deve usar a esfera menor e colocá-la dentro do anel jogado no chão (lembrando que Saturno é o planeta com os anéis de gases), que começará a orbitar a esfera. Jogue-a no último espaço restante (o da direita). Agora fique no centro da cruz e dispare o Sorcerer's Ring contra o sol. Apesar de não parecer, você completou o necessário a ser feito aqui. Volte à sala das vigas e entre num dos teletransportadores. Você chegará a uma sala com uma grande árvore... 3º) Após Chester conseguir impedir Dhaos e Tornix os teleportar para longe do perigo, você descobre estar 150 anos no passado. As informações que você deu são muito imprecisas(casamento? Tem certeza que estamos falando do mesmo jogo?), mas você deve estar falando da segunda vez que você deve retornar a Venetia, logo após conseguir Arche em seu grupo no castelo de Demitel. Quando todos estiverem a bordo da embarcação, você participará de uma festa e Klirth, Arche e até Mint cairão bêbados. Cless deve enfrentar sozinho Mie, que está sendo controlado por um dos agentes de Dhaos. Por fim, quando aportarem, siga para a cidade de Alvanista e durma para continuar sua jornada durante os eventos que se seguirão durante a noite. **4º)** Você está na Snakebone Mansion, lar do lorde Jikyoto e atual base de operações de Yamaneko. Aqui você poderá encontrar Karsh (o "samurai"... Mas samurais não usam machados! Ele é um guerreiro!), que cederá o conteúdo de seu baú se você insistir demais — umas 30 vezes basta —; Zoa, o cara do elmo de ferro, que não dará o seu baú até partes mais avançadas do game, quando ele for seu personagem; Tsukuyomi, a palhacinha adormecida; o cavaleiro Glenn (o carinha das flores, que estava em Termina com Ridel) e o mestre-cuca Ocha. O baú atrás da armadilha você poderá conseguir somente mais adiante, quando a mansão estiver deserta. O que você deve fazer aqui é colocar dois números na estátua de cobra logo adiante da porta principal. Os números variam de jogo para jogo, mas você pode descobrí-los falando com Glenn. Percebeu como ele olha fixamente para a parede? Vá até o mesmo local onde ele estava e verifique a parede para encontrar dois números (na "parede que fala"... Na verdade eles foram escritos por Glenn. Ou já haviam interfones na época?). Coloque-os na serpente e a porta se abrirá, permitindo que você prossiga. Respondidas as perguntas? Está vendo que nem precisou ficar de joelhos e suplicar? Até mais!

Envie o nome, endereço e uma pequena descrição sobre seu clube!

1 **Equipe Player Um**
Av. Marechal Fontenelle, 5516-A, Realengo, Rio de Janeiro - RJ CEP 21750-000 (boura@zipmail.com.br) *Estamos prontos a ajudar com dicas e comentários para uma grande variedade de consoles.*

2 **Equipe Mega Games**
R. Vera Cruz, 1432, Vila Prudente, São Paulo - SP CEP 02126-000 Tel.: 9112-0392
*Falar com Davis ou Márcio, qualquer coisa deixe seu recado ou seu pedido.*

3 **Fireball Games**
R. Osvaldo Pfutzenreuter, 67, Pilarzinho, Curitiba - PR CEP 82115-450 (fireballgames@bol.com.br)
*Não cobramos inscrição. Temos carteirinha, jornal mensal e um serviço por telefone ou e-mail com dicas, códigos e truques para N64 e PS.*

4 **Crash Bandicoot Club**
R. Santa Albina, 21, Santa Mônica, Pirituba - SP CEP 05171-140
*Tudo sobre Crash Bandicoot Warped, para entrar no clube mande qualquer dica para PS.*

**AVISO IMPORTANTE** NÃO NOS RESPONSABILIZAMOS POR QUALQUER ENVIO DE DINHEIRO AOS CLUBES.

SEÇÃO

# Noiado!

**FRASE DA SEMANA!** *"Vocês conhecem o Homem-Kiwi? Aquele que é peludo por fora mas por dentro é fruta..." — Cleybon Luiz Palavro, Piracicaba - SP*

E aí, povo da Gamers! Como vão as coisas? Vou direto nas perguntas, pois sei que essa seção é meio curta e se a carta for grande não dá pra por: 1º) Por que a frase do mês muda toda semana? 2º) Gostaria de saber se o ladrão que roubou o banco de jardim foi preso? 3º) Tem alguma moça aí na redação chamada Grosnovalda? Se tiver mandem um beijo e um abraço pra ela, e se não tiver manda só um abraço. 4º) No jogo Resident Evil 3 todas as pessoas de Raccoon City viraram zumbis, e o que vocês me dizem do homem gordo do início do jogo e sua filha? 5º) No mesmo jogo, quem é a super-faxineira que limpa todos os mortos e o sangue das ruas tão rapidamente? Quero contratá-la. Por hoje é só, e me desculpem os rabiscos, mas estou com preguiça de fazer um rascunho. Ps.: Pelo amor de Frei Tomaz (aquele da novela Meu Bem Querer), publiquem minha carta. Até a próxima e feliz Natal (adiantado, né?).

**JAIME B. JÚNIOR** — **OSASCO - SP**

*Diga lá, Jaime Palilo (opa!, assistir Carrossel demais faz mal à saúde... Olha, não é o Cirilo e a Maria Joaquina?). Suas perguntas são quase impossíveis de responder, e para isso só uma mente brilhante poderia lhe dar as respostas. Estamos trabalhando num projeto secreto chamado "Noia-Te!" — o desenvolvimento de um robô de barro, feito inteiramente de barro e gravetos! Com ele lhe damos as repostas: 1º) Porque um mês para a gente é igual a uma semana (mas fazemos aniversário apenas duas vezes por década... Driblar os números!). 2º) Sim, e infelizmente ele morreu! Mas lhe demos um guia de como chegar ao paraíso e ter o perdão; até indicamos o metrô pra ele chegar mais rápido! 3º) Não, mas tem uns caras de nomes estranhos, como Jonarevilard e Crejonildo! 4º) O quê? Por um acaso você usa Game Shark ou algo assim para bloquear a mente? O velho gordo e sua filha morrem e podem virar zumbi! 5º) A super faxineira é a empregada do super herói completamente brasileiro: Homem Cueca! Ela é gorda, feia, desdentada e cheira a banco de igreja numa tarde de domingo (bizarro, não?). Agora que suas perguntas altamente qualificadas acabaram, chegou o momento de tomar um chá de sumiço e pular da ponte para chegar ao paraíso (talvez seja melhor tomar um metrô, mas ele pode ser grande demais e matar quando estiver bebendo-o). Mas antes de dizer-mos "Manotchau! Gongo Gongo", vamos passar no Andreru McDonarudos e pedir um quarteirão com queijo (um quarteirão é muito grande e mora muita gente nele!), talvez um galeto desossado e um refrigerante light para não gastar energia elétrica! Ah, e você quer um Cheese Burger sem queijo?*

## FERAS DO TRAÇO

**Sergio Araujo**
**Natal - RN**

**Nilton Oliveira**
**Natal - RN**

**Alexandre F. de Oliveira**
**São Paulo - SP**

**Felipe Rafael**
**Natal - RN**

**Cleyton T. de Alencar**
**São Paulo - SP**

**Antonio W. M. da Silva**
**Granja - CE**

**Miguel Camelo**
**Rio de Janeiro - RJ**

**Fabiana de Medeiros**
**São João do Meriti - RJ**

**José Roberto P. da Silva**
**Itapecirica da Serra - SP**

**Anaximandro S. Martins**
**Maceió - AL**

**Juliana Sodré da Silva**
**Belo Horizonte - MG**

## DREAMCAST

**Mensagem Wayne Gretzkey**
*Crie um jogador e entre com "**Wayne Gretzkey**" como um nome para ver a mensagem "Thanks For The Memories" aparecer sobre a seção de quadro do jogador.*

**Dale Hunter**
*Crie um jogador e entre com "**Dale Hunter**" como um nome para ver seu quadro no menu "Edit Lines" menu.*

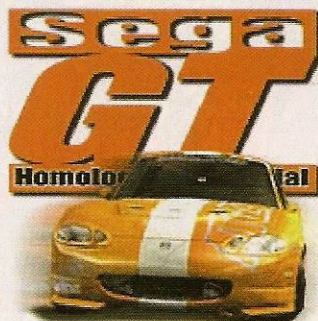
**Marty Reasoner**
*Crie um jogador e entre com "**Marty Reasoner**" como um nome para ver seu quadro no menu "Edit Lines" menu.*

**Ron Hextall**
*Crie um jogador e entre com "**Ron Hextall**" como um nome para ver seu quadro no menu "Edit Lines".*

**Tony Twist**
*Crie um jogador e entre com "**Tony Twist**" como um nome para ver seu quadro no menu "Edit Lines".*

**Outros jogadores**
*Crie um jogador e entre com qualquer nome de jogador que participou da temporada 1998-1999 para ver seu quadro no menu "Edit Lines".*

**Quadros dos programadores**
*Crie um jogador e entre com qualquer dos nomes do time de desenvolvimento que é listado no manual de instrução. O quadro da pessoa correspondente irá aparecer no menu "Edit Lines".*

## DREAMCAST

**Destravar novas corridas**
*Complete as official races e event races para destravar a primeira seqüência final e as WSK Races. As WSK Races são Front Drive Car Cup, Rear Drive Car Cup e 4 Wheel Drive Car Cup.*

## DREAMCAST

### POP'N MUSIC 2

**Rally mode, survival mode e opção de 5 ou 7 botões**
*Acumule mais de cinco horas de jogo.*

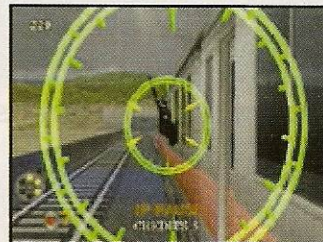
**Versões Hyper song**
*Jogue todas as músicas uma vez. Então, na tela stage selection, segure Select enquanto escolhe uma música. Nota: isto não pode ser feito no modo beginner.*

**Música Lounge secreta**
*Na tela do título, pressione ←, ↑, ←, ↑, ←, ↑, ←, ↑, Y, Start.*

**Música J-R&B secreta**
*Na tela título, pressione B, Y (2 vezes), ↓, R, Y, ↑, ←, ← + Start.*

**Outras músicas secretas**
*Acumule o tempo de jogo indicado para habilitar a música correspondente:*
*Cute: 2 horas*
*New Fork: 2.5 horas*
*Sexy Girls: 3 horas*
*J. Garage Pop: 5 horas*
*Lounge: 4.5 horas*
*J-R&B: 4 horas*
*Akiba: 6 horas*
*Live: 6.5 horas*
*Avangrade: 7 horas*

## DREAMCAST

**Big head mode**
*Complete o game na dificuldade easy. Então, pressione X, A, Y, B (3x), ↑ (5x) quando o game voltar para a tela "Press Start Button". Se entrar com o código corretamente, você ouvirá um som.*

**Mirror mode**
*Complete o game na dificuldade normal. Então, pressione L, ←, L, →, L, ↓, L, ↑, R, ←, R, →, R, ↓, R, ↑ quando o game voltar para a tela "Press Start Button". Se você entrar com o código corretamente, você ouvirá um som.*

DREAMCAST

## WILD METAL

### Pular fase

Pressione ↑, →, B, Y, ↓, ← durante o jogo.

### Invencibilidade

Pressione Y, →, B, ←, X, ↓ durante o jogo.

### Energia completa

Pressione ↓ (2 vezes), A, X,B, X.

### Todas as armas

Pressione A (2 vezes), →, Y, A, → durante o jogo.

### Aumentar velocidade

Pressione ↑, X, ↓, B, A, Y durante o jogo.

### Revelar os token locations

Pressione Y, B, A, ←, ↓ (2 vezes) durante o jogo.

### Inimigos amigáveis

Pressione B, ↓, A, ↓, X, Y durante o jogo.

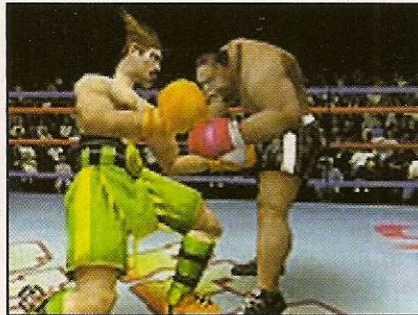
DREAMCAST

## READY 2 RUMBLE BOXING

### Alternar os fundos

Fixe a data do sistema para October 31 para colocar esqueletos na platéia. Fixe a data para December 25 para colocar árvores de natal na prize fight arena.

### Recuperar energia

Derrube seu oponente e então gire o controle analógico em um círculo completo ou pressione L + R enquanto ele está tonto para recuperar alguma energia para seu pugilista.

### Lutar na arena two-tier

Entre no "Arcade Mode" menu principal e selecione o modo two player. Então, na tela de seleção de personagem, segure L enquanto seleciona um pugilista.

### Lutar na arena championship

Entre no "Arcade Mode" do menu principal e selecione o modo two player. Então, na tela de seleção de personagem, segure R enquanto seleciona um pugilista.

### Lutar no gym ring

Entre em "Arcade Mode" do menu principal e selecione o modo two player. Então, na tela de seleção de personagem, segure L + R enquanto seleciona um pugilista.

### Lutar no outdoor ring

Entre no "Arcade Mode" do menu principal e selecione o modo two player. Então, na tela de seleção de personagem, segure X + L + R enquanto seleciona um pugilista.

### Tela de pause cheia

Pause o game e pressione X + Y.

### Equipamento de treino mais barato

Selecione a opção "Train Boxer" no modo championship. Então, vá para "Rumble Aerobics Training", pressione ← e imediatamente pressione A. Se fizer corretamente, você terá comprado a vitamin bottle de $25,000 por $500. Você pode fazer isto com qualquer equipamento de treino.

### Mensagens secretas nos créditos

Complete o modo one player arcade ou o championship. Enquanto os créditos são mostrados, olhe o fundo. Normalmente, aparece a palavra "Credits", mas ocasionalmente, outras mensagens como "Hi Mom" ou "Pod 5 Rulez" irão aparecer.

### Imagens secretas

Coloque o GD do game no drive de CD -ROM de um PC para encontrar vinte imagens secretas no diretório "Extra".

DREAMCAST

### Créditos extras

Quando escoltar uma nave ao seu destino, fique com ela após ser pago. A nave irá destruir inimigos para você, deixando créditos para trás. Ás vezes, você pode receber de 200 a 300 créditos.

PLAYSTATION

## SYPHON FILTER 2

### Expert mode

Na tela título, coloque o cursor sobre a opção "One Player". Então, segure ↑ + L1 + R2 + Select + ○ + X + □ (simultaneamente).

PLAYSTATION

## POINT BLANK 2

### Opções secretas

No menu principal, atire na extremidade do lado direito da tela várias vezes. Então, escolha "Options" para ter acesso a mais opções.

PLAYSTATION

## ARMY MEN: SARGE'S HEROES

### Todas as armas com munição infinita

Pause o game e pressione □, ○, R1, L1 para ter todas as armas com munição infinita. Também pode ser feito no menu start.

PLAYSTATION

## STREAK: HOVERBOARD RACING

### Todos os corredores

Selecione "Freestyle" no menu principal. Selecione Sierra na tela de seleção de personagem. Selecione "Time Trial" na tela de race configuration. Fixe o número de voltas em "6". Desligue todas as Blades, então ponha Edge como Blade 2. Comece uma corrida, pause o game, então saia da corrida. Pressione ▲ na tela race configuration. Pressione ▲ na tela de seleção de corredor. Rapidamente pressione ↑, ↓, L1, R2, R1, L2, ○, Select na tela título. Se você entrar com o código corretamente, um box com "All Riders Enabled" irá aparecer perto do canto direito inferior da tela.

PLAYSTATION

## DIGIMON WORLD

### Cheat mode

Comece um novo jogo e entre com um nome. Após a seqüência de FMV, segure ▲+□+○. Um menu deverá aparecer. Solte os botões e olhe seu inventário para encontrar todos os tipos de itens. Alimente seu Digimon. Se ele chacoalhar a cabeça, pressione rapidamente ▲+□+○ novamente. Se ele comer, rapidamente pressione ▲+□+○ novamente. Dependendo do que ele comer, se transformará em diferentes tipos de monstros. Se você não estiver satisfeito com o monstro, segure ▲+□+○ imediatamente após a mudança do monstro e alimente-o com outra coisa.

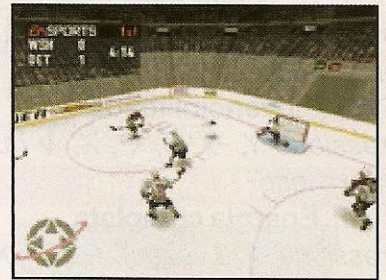
PLAYSTATION

## NHL 2000

### Timeouts infinitos

Pressione Start após um apito, então entre na tela strategies e selecione "Timeout". Imediatamente pressione ▲, entre na tela novamente e imediatamente pressione X. Isso pode ser repetido até a sua linha ficar cheia.

### Camisa número 99

Entre na tela create-a-player entre com "Wayne Gretzky" como um nome. Então, o game irá o fixar automaticamente camisa 99.

### Super jogadores

Entre na tela create-a-player e entre com "Peter Forsberg", "Joe Sakic", "Sandis Ozolinsh" ou "Patrick Roy" como um nome. Responda "Yes" e ajuste como necessário. Volte para a tela anterior e mude seu nome a sua escolha, mas não mude qualquer outra colocação.

PLAYSTATION

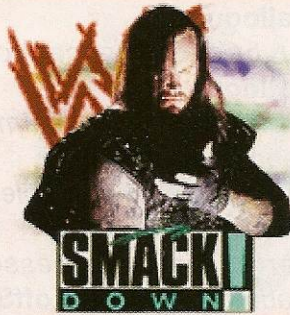
## SLED STORM

### Storm Sled

Entre na tela de options, selecione a opção load/save e exiba a tela de password. Então, entre com ○, ▲, □, R2, R2, L1, X, ▲ como uma password para habilitar o Storm Sled no modo single race.

### Fog mode

Entre na tela de options, selecione a opção load/save e exiba a tela de password. Então, entre com □, L1, X, □, R2, X, ▲, ○ como uma password.

PLAYSTATION

### Outras áreas na arena

*Pressione ○ perto da entrada da área central para acessar outras áreas na arena.*

### Finishing move

*Quando sua barra tiver pelo menos um ponto, pressione L1 da posição que seu lutador executa seu finisher.*

### Pre-Season bônus

*Complete com sucesso uma Pre-Season. Uma vez que WrestleMania terminou, Vince McMahon se aproximará e lhe dirá que você pode continuar com o WWF. Assim que ele terminar, o símbolo de Smackdown irá aparecer e o game o felicitará. Será anunciado então que um bônus foi destravado, incluindo: extra pontos, nova roupa para The Rock, Stevie Richards no modo Create-A-Wrestler, habilidades de personagem e uma opção para seu status.*

### Season mode bônus

*Complete o número de anos indicado no modo season para habilitar o bônus/lutador correspondente:*

| Bônus/lutador | Seasons |
|---|---|
| Ivory | 1 ano |
| Prince Albert | 2 anos |
| Jacqueline | 3 anos |
| Viscera | 4 anos |
| 80 ability points em Create-A-Superstar | 5 anos |
| Mideon | 6 anos |
| Gerald Brisco | 7 anos |
| Pat Patterson | 8 anos |
| No bonus | 9 anos |
| 90 ability points em Create-A-Superstar | 10 anos |

PLAYSTATION

## POOL SHARK

### Cheat mode

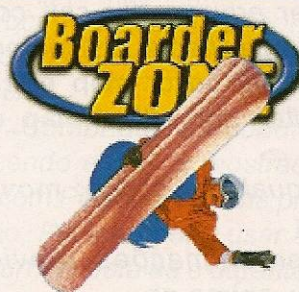
*Entre com "CW12_4AP" como um nome para qualquer jogador. Nota: "_" indica um espaço. Todas as mesas e locais serão habilitados. Os seguintes códigos poderão também ser ativados:*

### Ver caminho da bola

*Comece uma partida, então pressione L2 + R2 + ○ durante seu turno para ver o caminho de cada bola.*

### Vitória automática

*Comece uma partida e então pressione L2 + R2 + □ durante seu turno.*

GAME BOY COLOR

### Pista bônus

*Entre com a password 020971.*

### Cursos 4 & 5

*Entre com a password 290771 para obter os cursos 4 e 5 no modo challenge.*

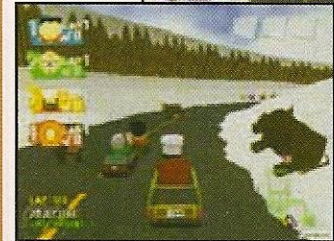
PLAYSTATION/N64

## SOUTH PARK RALLY

### Cheat mode

*Complete com sucesso o modo championship sem usar tokens para destravar todas as pistas, carros, peles e outras cheat options.*

### Game music (Playstation)

*Toque as faixas 2 e acima do game em um CD player para ouvir músicas do game.*

NINTENDO 64

**100,00 de créditos em Support Van:** *L, Z, START, L, L*

**Carros pulantes:** *C-▲, C-◀, R, L, ↓*

**Visão mundial:** *Z, C-▶, L, ↑, →*

**Modo High Res (requer Expansion Pak):** *C-◀, C-◀, ←, L, L.*

**Max Champ points em Support Van:** *L, C-▲, ←, L, L*

**Nenhum dano:** *L, Z, START, ↑, ↑.*

**Um pneu grande:** *C-◀, Z, R, ↓, ↓*

**Power para reparo:** *pressione L, Z, R, L e START na tela race description*

**Pneu oscilante:** *R, C-▶, START, ↓, Z*

PC

### Dinheiro rápido

*Durante o jogo, pressione [Ctrl] + [Shift] + [Alt] + C e entre com o código "klapaucius". Então, exiba o cheat prompt novamente e digite "!;!;!;!;!;!;!;!;!;!;!;!;!;!;!;!;!; !;!; !;!;!;!;!;!;!;!;!;!;!;!:!;!" (até sessenta comandos podem ser inseridos).*

### Menos contas

*Mantenha uma conta não paga até o carteiro entregar as próximas contas. Pague a conta original quando sua caixa postal estiver cheia com as próximas contas. Isto deverá fazer as contas dentro da caixa postal desaparecerem.*

### Cheat Codes

*Durante o jogo, pressione [Ctrl] + [Shift] + [Alt] + C para exibir uma caixa de mensagens no canto superior esquerdo da tela. Então, entre com um dos seguintes códigos para ativar a função correspondente. Nota: entre com [ponto de exclamação] para repetir o último cheat que entrar. Entre com um [ponto e vírgula] entre os códigos para entrar com múltiplos códigos ao mesmo tempo:*

*1000 Simoleons:* **klapaucius**
*Novo stat de histórico familiar para a família atual:* **hist_add**
*Juntar lista de destino de rota para AllRoutes.txt cada vez que uma rota é encontrada:* **write_destlist**
*Architecture tools fixam automaticamente o nível como necessário:* **auto_level**
*Importar e carregar automaticamente o arquivo FAM indicado:* **import [FAM file]**
*Carregar automaticamente a casa indicada, sem nenhuma pergunta:* **house** *[número]*
*Checar e fixar lote de objetos requeridos:* **prepare_lot**
*Modo create - a - character:* **edit_char**
*Exibir personalidade e interesses:* **interests**
*Todos os frames de animação:* **draw_all_frames on**
*Desabilitar todos os frames de animação:* **draw_all_frames off**
*Habilitar debug flag para mostrar resultado de diálogos escolhidos para interação social:* **debug_social**
*Executar arquivo "file.cht" como uma lista de cheats:* **cht [nome]**
*Habilitar map editor:* **map_edit on**
*Desabilitar map editor:* **map_edit off**
*Mover qualquer objeto:* **move _ objects**
*Habilitar animações preview:* **preview_anims on**
*Desabilitar animações preview:* **preview_anims off**
*Stats do programador:* **tile_info**
*Deixar o game:* **quit**
*Restabelecer tutorial:* **restore_tut**
*Rotacionar câmera:* **rotation <0-3>**
*Desabilitar balões explicativos:* **route_balloons off**
*Habilitar balões explicativos:* **route_balloons on**
*Fixar velocidade do game:* **sim_speed [-1000-1000]**
*Exibir caminho da pessoa selecionada:* **draw_routes on**
*Esconder caminho da pessoa selecionada:***draw_routes offSet**
*Fixar tamanho do lote:* **lot_size [número]**
*Fixar velocidade de sim:* **sim_speed [-1000 - 1000]**
*Fixar hora do dia:***set_hour [1-24]**
*Fixar menu de itens que aparecem para objetos em uso:* **llow_inuse**
*Habilitar ticks:* **sweep on**
*Desabilitar ticks:* **sweep off**
*Permitir que visitantes sejam controlados usando o teclado:* **visitor_control**
*Alternar modo de câmera:* **cam_mode**
*Alternar música:* **music**
*Alternar som:* **sound**
*Alternar criação de web page:* **html**
*Recarga total de esqueletos, animações, suits e skins:* **reload _ people**

PC

## VIRTUAL SPRINGFIELD

### Selecionar local

*Durante o jogo, pressione [Alt] + [F3] para exibir o mapa. Então, segure [Shift] + V + S e click duas vezes em um destino.*

(Nota: este game é chamado Pokemon Stadium 2 no Japão.)

### Alternar a cor dos Pokemon

O segredo para a variação das cores está nos nomes que você dá para seu Pokémon. Enquanto há alguns nomes secretos que mudam apenas as cores de certos Pokemon, há alguns truques que resultam em diferentes variações de cores. Por exemplo: use apenas letras minúsculas (poliwhirl), inverta as sílabas (DRILLBEE), abrevie os nomes (Pika).

### Batalha com Mewtwo

Para habilitar uma batalha 6-on-1 com Mewtwo, vença o Gym Leader Castle e obtenha troféus nos 10 torneios no Stadium Mode. A tela do mapa se tornará uma cena noturna e um torneio bônus irá se abrir na qual você batalha contra o psicótico super-Pokemon, Mewtwo (#150). Vencendo Mewtwo você habilita um novo modo de jogo.

### Adesivos bônus

Vencendo os modos R-1 mode (incluindo Mewtwo) e R-2 (incluindo Mewtwo), você ganha adesivos bônus que você pode acessar no Gallery Mode. Quando estiver na tela principal do modo Gallery, segure L e R e mova o cursor para Print. Se você mantiver os botões pressionados, a opção Print irá mudar para Bonus. Você terá acesso a 16 adesivos "wallpaper".

### Obter técnica Amnesia de Psyduck

Você tem que ter todos os 151 Pokemon no Hall of Fame. Sempre que você vencer um torneio (ou Gym Leader Castle), seus Pokemon são inseridos no Hall of Fame. Conseguindo isso, você é premiado com um Pokemon bônus que sabe a técnica Amnesia.

### Obter Surfing Pikachu

Você precisa primeiro destravar o modo R-2 (Round 2) e então fazer o seguinte:

Entre na R-2 Prime Cup's Master Ball division (você tem que vencer as primeiras três divisões).

Junte um time que contenha um Pikachu que não sabe Surf ainda. Você tem que usar um Pikachu de seu Game Boy game. Surfing Pikachu só pode ser destravado usando um Pokémon próprio.

Não registre seu time! Escolha diretamente de seu cartucho Game Boy.

Você tem que vencer a Prime Cup's Master Ball division usando um time que sempre contenha Pikachu. Pikachu tem que estar em cada uma das oito batalhas.

Você não pode usar continues. Se o fizer, não obterá Surfing Pikachu.

Cumpridas as condições e vencendo a cup, é mostrada uma tela com Pikachu em uma prancha. Então, Pikachu pode usar a técnica Surf em batalha e durante o jogo (apenas versões Game Boy). Se você tiver Pokémon Yellow, poderá acessar também o mini game secreto Surfing Pikachu. Simplesmente vá para pequena cabana da praia ao norte da Route 19.

### Nova tela título

Vença os modos Gym Leader Castle e Stadium para mudar a tela título. O novo título mostra Pikachu, Blastoise, Charizard, Venusaur e Mewtwo.

### Abrir o modo R-2

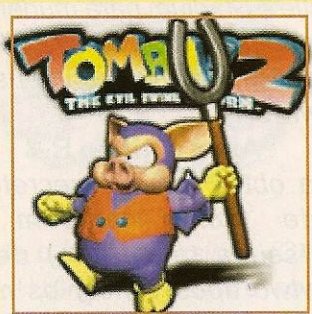
Para obter o modo secreto R-2 Mode (como também uma novíssima tela título) derrote Mewtwo após vencer os modos Stadium e Gym Leader Castle. Você irá ver seqüência de créditos final, que abre o modo R-2 mais difícil e as novas batalhas. Você pode alternar entre R-2 e Regular na tela start-up pressionando C-▶.

### Pokémon bônus

Cada vez que você vence Gym Leader Castle (incluindo o Final Four e seu Rival), você recebe um dos oito semi-raros Pokémon. Esses Pokémon são ganhos aleatoriamente, assim é provável que você precise vencer o Gym Leader Castle novamente para conseguir o que você quer. Uma vez que você vença o Castle, só precisa derrotar o Final Four e seu rival novamente se você quiser ganhar mais Pokémon.

Aqui estão os Pokémon que você pode ganhar:

#001 Bulbasaur
#004 Charmander
#007 Squirtle
#106 Hitmonlee
#107 Hitmonchan
#133 Eevee
#138 Omanyte
#140 Kabuto

## PLAYSTATION

**Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2**

*Enable Code (deve ser ativado)*
........................ D0011A10 FF52
........................ 80011A1A 1000
*Reverse Joker Command*
........................ D00ECF54 ????
*Energia infinita* .. 800E7FEE 0010
*Max AP* ............ 800BF874 E0FF
........................ 800BF876 05F5
*Tempo global é 0:00:00*
........................ 800BF878 0000
*Todos os eventos completos (necessário GS 2.2 ou superior)*
........................ 300BF8A8 0087
........................ 300BF8AA 0087
........................ 50003E01 0000
........................ 300BF8B5 00FF
........................ 50004B01 0000
........................ 300BF8F4 00FF
*Ter todos os itens (necessário GS 2.2 ou superior - Nota)*
........................ 50000502 0000
........................ 800BFAD0 0909
........................ 300BFADA 0009
........................ 300BFADC 0009
........................ 800BFADE 0909
........................ 50001402 0000
........................ 800BFAE0 0909
........................ 300BFB08 0009
........................ 300BFB0A 0009
........................ 50000A02 0000
........................ 800BFB0C 0909
........................ 50000E02 0000
........................ 800BFB20 0909
........................ 300BFB3C 0009
........................ 50000B02 0000
........................ 800BFB46 0909
*Ter todos os equipamentos (necessário GS 2.2 ou superior)*
........................ 300BFAC0 0001
........................ 50000402 0000
........................ 800BFAC2 0101
........................ 300BFACA 0001
*Blackjack* ......... 300BFAB4 0001
*Grapple* ............ 300BFAB5 0001
*Doka Pin* ........... 300BFAB6 0001
*Boomerang* ...... 300BFAB7 0001
*Ice Boomerang*
........................ 300BFAB8 0001
*Glacier Boomerang*
........................ 300BFAB9 0001
*Hammer* ........... 300BFABA 0001
*Fire Hammer* .... 300BFABB 0001
*Torch Hammer* . 300BFABC 0001
*Pig Ball* ............ 300BFABD 0001
*Green Pants* ..... 300BFABE 0001
*Fast Pants* ........ 300BFABF 0001
*Todos os equipamentos/armas II (necessário GS 2.2 ou superior)*
........................ 50000602 0000
........................ 800BFAB4 0101
*Magia infinita* ..... 800BF87E 7070
*Tempo infinito em The Trolley*
........................ 800E7EC0 0157
*Nota : com este código, quando você entrar no menu de itens pressione L1 para alternar a opção de tipo e obter todos os itens. Use L1 para movê-los em ordens diferentes.*

## PLAYSTATION
## DIGIMON WORLD

*Energia infinita* .. 80141130 0008
*HP infinito* ........ 8016B0D0 270F
........................ 8016B0CC 270F
*MP infinito* ........ 8016B0D2 270F
........................ 8016B0CE 270F
*Dinheiro infinito* . 8013E294 967F
........................ 8013E296 0098
*Max Speed* ...... 8016B0C0 0063
........................ 8016B0C2 0063
*Max Power* ...... 80141D40 0064
........................ 80141D42 0064
........................ 8016B0BC 03E7
........................ 8016B0BE 03E7
........................ 8016B0C0 03E7
........................ 8016B0C2 03E7

## PLAYSTATION
## DECEPTION 3-DARK DELUSION

**Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2**

*Mission Ark infinita*
........................ 800B8DB0 270F
*Total Ark infinita.* 800B8DAC FFFF
*Energia infinita* . 800C3386 0190
*Max Dreak* ....... 800C57EC 270F
*Max Total Dreak*
........................ 800C5800 FFFF
*Dano sempre = 0*
........................ 800C57C4 0000
*Modificador de Arc Level*
........................ 300C5738 0063

**Códigos para Trap License**

*Todas as fases* 300B8DB7 0006
*Tempo infinito* .. 801AA890 0630

**Códigos para Expert Mode**

*Tempo infinito* .. 801ACF78 0630
*Habilitar estágios 1-16*
........................ 800C35A0 FFFF
*Habilitar estágios 17-32*
........................ 800C35A2 FFFF
*Habilitar estágios 33-48*
........................ 800C35A4 FFFF
*Habilitar estágios 49-64*
........................ 800C35A6 FFFF
*Habilitar estágios 65-80*
........................ 800C35A8 FFFF

*Habilitar estágios 81-96*
....................... 800C35AA FFFF
*Habilitar estágios 97-100*
....................... 800C35A6 FFFF
*Habilitar todos os estágios*
....................... 50000702 0000
....................... 800C35A0 FFFF

**PLAYSTATION**

# DIE HARD TRILOGY 2: VIVA LAS VEGAS

**Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2**

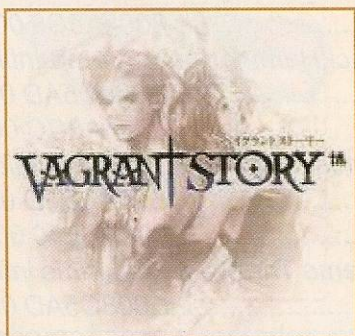
**Códigos para 3rd Person Action/Adventure** *(necessário GS 2.2 ou superior)*
*Energia infinita* . E008C5AD 0001
....................... 80101C94 01F4
*Modificador de arma*
....................... E008C5AD 0001
....................... 80101CA0 00??
*Ter Smoke Grenade*
....................... E008C5AD 0001
....................... 80101D00 00FF
*Ter Flash Bang Grenade*
....................... E008C5AD 0001
....................... 80101D04 00FF
*Ter Frag Grenade*
....................... E008C5AD 0001
....................... 80101D08 00FF
*Ter Incendiary Grenade*
....................... E008C5AD 0001
....................... 80101D0C 00FF
*Ter Proximity Mine*
....................... E008C5AD 0001
....................... 80101D10 00FF
*Ammo infinita para Shotgun*
....................... E008C5AD 0001
....................... 80101CB4 00FF
*Ammo infinita para MP5*
....................... E008C5AD 0001
....................... 80101CB8 00FF
*Ammo infinita para Law 80 Rocket Launcher* ........ E008C5AD 0001
....................... 80101CBC 00FF
*Ammo infinita para JackHammer*
....................... E008C5AD 0001
....................... 80101CC0 00FF
*Ammo infinita para Shock Rifle*
....................... E008C5AD 0001
....................... 80101CC4 00FF
*Ammo infinita para FlameThrower*
....................... E008C5AD 0001
....................... 80101CC8 00FF

**Códigos para SharpShooting** *(necessário GS 2.2 ou superior)*
*Energia infinita* . E008C5AD 0002
....................... 800FA870 01F4
*Bullets infinitas (Pistol)*
....................... E008C5AD 0002
....................... 800FA888 000F
*Bullets infinitas (Shotgun)*
....................... E008C5AD 0002
....................... 800FA88C 000F
*Bullets infinitas (MP5)*
....................... E008C5AD 0002
....................... 800FA890 000F
*Bullets infinitas (Law 80 Rocket Launcher)* ........ E008C5AD 0002
....................... 800FA894 000F
*Bullets infinitas (JackHammer)*
....................... E008C5AD 0002
....................... 800FA898 000F
*Bullets infinitas (Shock Rifle)*
....................... E008C5AD 0002
....................... 800FA89C 000F
*Bullets infinitas (Flame Thrower)*
....................... E008C5AD 0002
....................... 800FA8A0 000F
*Shotgun com Ammo infinita*
....................... E008C5AD 0002
....................... 800FA8C0 00FF
*MP5 com Ammo infinita*
....................... E008C5AD 0002
....................... 800FA8C4 00FF
*Law 80 Rocket Launcher com Ammo infinita*... E008C5AD 0002
....................... 800FA8C8 00FF
*JackHammer com Ammo infinita*
....................... E008C5AD 0002
....................... 800FA8CC 00FF
*Shock Rifle com Ammo infinita*
....................... E008C5AD 0002
....................... 800FA8D0 00FF
*Flame Thrower com Ammo infinita*
....................... E008C5AD 0002
....................... 800FA8D4 00FF
*Modificador de arma*
....................... E008C5AD 0002
....................... 800FA8F4 00??

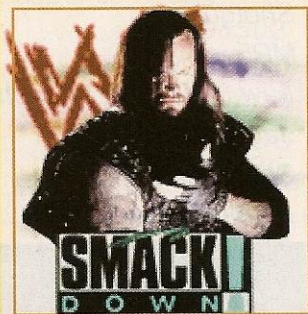
**Códigos para Extreme Driving** *(necessário GS 2.2 ou superior)*
*Nitro infinito* ...... E008C5AD 0003
....................... 800FA290 1388
*Energia infinita* . E008C5AD 0003
....................... 800FA284 01F4

**Dígitos para os códigos modificadores de armas**

*01 - Pistol*
*02 - Shotgun*
*03 - MP5*
*04 - Law 80 Rocket Launcher*
*05 - JackHammer*
*06 - Shock Rifle*
*07 - Flame Thrower*

## PLAYSTATION

**Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2**

*Código para Speed*
*.......................... D001F8BC FFE9*
*.......................... 8001FE8C 0001*
*Tempo de jogo = 00:00:00*
*.......................... D004267E 0062*
*.......................... 80042682 ACA0*
*Hp Max ........... D0008528 0000*
*.......................... 8011F258 03E7*
*Hp Large ......... D0008528 0000*
*.......................... 8011F25A 03E7*
*Mp Max ........... D0008528 0000*
*.......................... 8011F25C 03E7*
*Mp Large ......... D0008528 0000*
*.......................... 8011F25E 03E7*
*Sempre risco zero*
*.......................... D0008528 0000*
*.......................... 8011F260 0000*

## PLAYSTATION

*Creation Points infinitos*
*.......................... D00ED41A 0001*
*.......................... 800ED41A 0046*
*Max Creation Points*
*.......................... 800ED41A 0FFF*
*Habilitar Extra Heads*
*.......................... 80090F7C 00FF*
*.......................... 80090F7E 00FF*
*Habilitar Extra Tops*
*.......................... 80090F90 00FF*
*.......................... 80090F92 00FF*
*Habilitar Extra Bottoms*
*.......................... 80090FA4 00FF*
*.......................... 80090FA6 00FF*
*Começar com 5 Specials - P1*
*.......................... 8007AC5E 0005*
*Começar com 5 Specials - P2*
*.......................... 8007AC76 0005*
*Começar com 5 Specials P3*
*.......................... 8007AC8E 0005*
*Começar com 5 Specials P4*
*.......................... 8007ACA6 0005*
*Special infinito para P1*
*.......................... 80047ACA 2400*
*.......................... 800497FE 2400*
*.......................... 8007AC5E 0005*
*.......................... 8007AC76 0000*
*.......................... 8007AC8E 0000*
*.......................... 8007ACA6 0000*
*Special infinito para P2*
*.......................... 80047ACA 2400*
*.......................... 800497FE 2400*
*.......................... 8007AC5E 0000*
*.......................... 8007AC76 0005*
*.......................... 8007AC8E 0000*
*.......................... 8007ACA6 0000*
*Special infinito para P3*
*.......................... 80047ACA 2400*
*.......................... 800497FE 2400*
*.......................... 8007AC5E 0000*
*.......................... 8007AC76 0000*
*.......................... 8007AC8E 0005*
*.......................... 8007ACA6 0000*
*Special infinito para P4*
*.......................... 80047ACA 2400*
*.......................... 800497FE 2400*
*.......................... 8007AC5E 0000*
*.......................... 8007AC76 0000*
*.......................... 8007AC8E 0000*
*.......................... 8007ACA6 0005*
*Special infinito para P1/P2*
*.......................... 80047ACA 2400*
*.......................... 800497FE 2400*
*.......................... 8007AC5E 0005*
*.......................... 8007AC76 0005*
*.......................... 8007AC8E 0000*
*.......................... 8007ACA6 0000*
*Special infinito para P1/P3*
*.......................... 80047ACA 2400*
*.......................... 800497FE 2400*
*.......................... 8007AC5E 0005*
*.......................... 8007AC76 0000*
*.......................... 8007AC8E 0005*
*.......................... 8007ACA6 0000*
*Special infinito para P1/P4*
*.......................... 80047ACA 2400*
*.......................... 800497FE 2400*
*.......................... 8007AC5E 0005*
*.......................... 8007AC76 0000*
*.......................... 8007AC8E 0000*
*.......................... 8007ACA6 0005*
*Special infinito para P1/P2/P3*
*.......................... 80047ACA 2400*
*.......................... 800497FE 2400*
*.......................... 8007AC5E 0005*
*.......................... 8007AC76 0005*
*.......................... 8007AC8E 0005*
*.......................... 8007ACA6 0000*
*Special infinito para P1/P3/P4*
*.......................... 80047ACA 2400*
*.......................... 800497FE 2400*
*.......................... 8007AC5E 0005*
*.......................... 8007AC76 0000*
*.......................... 8007AC8E 0005*
*.......................... 8007ACA6 0005*
*Special infinito para P1/P2/P4*
*.......................... 80047ACA 2400*
*.......................... 800497FE 2400*
*.......................... 8007AC5E 0005*
*.......................... 8007AC76 0005*
*.......................... 8007AC8E 0000*
*.......................... 8007ACA6 0005*
*Special infinito para P2/P3*
*.......................... 80047ACA 2400*
*.......................... 800497FE 2400*
*.......................... 8007AC5E 0000*
*.......................... 8007AC76 0005*
*.......................... 8007AC8E 0005*
*.......................... 8007ACA6 0000*
*Special infinito para P2/P4*
*.......................... 80047ACA 2400*
*.......................... 800497FE 2400*

........................ 8007AC5E 0000
........................ 8007AC76 0005
........................ 8007AC8E 0000
........................ 8007ACA6 0005

Special infinito para P2/P3/P4
........................ 80047ACA 2400
........................ 800497FE 2400
........................ 8007AC5E 0000
........................ 8007AC76 0005
........................ 8007AC8E 0005
........................ 8007ACA6 0005

Special infinito para P3/P4
........................ 80047ACA 2400
........................ 800497FE 2400
........................ 8007AC5E 0000
........................ 8007AC76 0000
........................ 8007AC8E 0005
........................ 8007ACA6 0005

Special infinito para todos os jogadores ........ 80047ACA 2400
........................ 800497FE 2400
........................ 8007AC5E 0005
........................ 8007AC76 0005
........................ 8007AC8E 0005
........................ 8007ACA6 0005

Special infinito no Season Mode
........................ 80047ACA 2400
........................ 800497FE 2400
........................ D007AC58 0000
........................ 8007AC5E 0005
........................ D007AC70 0000
........................ 8007AC76 0005
........................ D007AC88 0000
........................ 8007AC8E 0005
........................ D007ACA0 0000
........................ 8007ACA6 0005

Nunca somar Special (todos os jogadores) ........ 800497FE 2400

Nunca perder Special (todos os jogadores) ........ 80047ACA 2400

Sem barra de Power (todos os jogadores) ........ 800497DA 2400

Modificador de controle - P1
........................ 8007AC58 00??

Modificador de controle - P2
........................ 8007AC70 00??

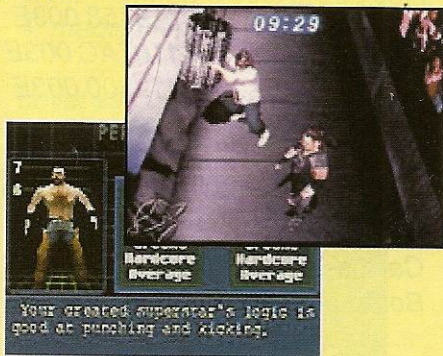
Modificador de controle - P3
........................ 8007AC88 00??

Modificador de controle - P4
........................ 8007ACA0 00??

Controlar todos os jogadores [Nota]
........................ 8007AC58 0000
........................ 8007AC70 0000
........................ 8007AC88 0000
........................ 8007ACA0 0000

**Dígitos para os códigos modificadores de controle**

00 - Humano
01 - Computador

Nota: este código requer o multi-tap e todos os quatro controles plugados.

GAME BOY COLOR

## SUPER MARIO LAND

Tempo ilimitado ........ 019961DA
Sem inimigos ........... 01FF00D1
Game pula alguma música
........................ 01F92DF
Inimigos caem do céu
........................ 016313D1
Modificador de High Points (00-99)
........................ 01??A1C0
Vidas ilimitadas ........ 010115DA
Modificador de score para dígitos 1 e 2 ........................ 01??A2C0
Modificador de score para dígitos 3 e 4 ........................ 01??A1C0
Modificador de score para dígitos 5 e 6 ........................ 01??A0C0
Continues infinitos .... 010902C0
Flutuar parte da cabeça
........................ 1670CC0
Vidas infinitas ........... 010315DA
Mario Slides ............. 011003C2
Sempre ter Star.........01ECD3C0
Modificador de primeiro item
........................ 01??1FC9
Modificador de itens restantes
........................ 01??76C9
Automaticamente ao final da fase (nota 1) .................... 1ECD2C0

**Dígitos para o modificador de item**

28 - Mushroom
2A - 1-UP
2B - Instant 1-UP
2C - Star
2D - Fire Flower
2E - Instant Fire Flower

**Nota:** não use este código nos mundos2-3 e 4-3.

GAME BOY COLOR

## ARMY MEN (COLOR)

Energia infinita .......... 013F18CC
Modificador de arma - Slot 1
........................ 01??9AC3
Modificador de arma - Slot 2
........................ 01??9BC3
Modificador de arma - Slot 3
........................ 01??9CC3

**Dígitos que acompanham os códigos modificadores de arma**

01 - Assault Rifle
02 - Rocket Launcher
04 - Health
05 - Grenades
06 - Mines
07 - Mine Sweeper
08 - Mortar
0A - Flame Thrower

GAME BOY COLOR

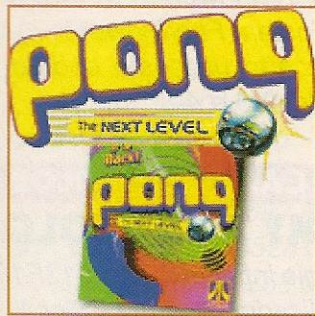
## ECW HARDCORE REVOLUTION (COLOR)

Energia infinita P1 .... 01A886C4
Special infinito P1 ..... 01A885C4
Tempo infinito fora do ring P1
........................ 010143DA

GAME BOY COLOR

## MAGICAL TETRIS CHALLENGE (COLOR)

Modificador de linha .. 01??25CC
Modificador de tempo
................................ 01??72D1
Modificador de score (até 99)
................................ 01??7BC6
................................ 01??7CC6

GAME BOY COLOR

Player A Score Modifier
................................01??4CC2
Player B Score Modifier
................................01??4DC2

NINTENDO 64

**Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.21**

Master Bryan's Activator 1 P1
....................... D00C35B4 00??
Master Bryan's Activator 2 P1
....................... D00C35B5 00??
Master Bryan's Dual Activator P1
....................... D10C35B4 00??
Tempo infinito .. 811269CA 0700
Sempre em primeiro lugar
....................... 81056444 0001

**Códigos para o modo Grand Prix**

Modificador de carro
....................... 8113CF5A 00??
Modificador de pista
....................... 8113CF6A 00??
Aumentar os carros
....................... 81119758 3FC0
....................... 811197AC 3FC0
....................... 81119800 3FC0
Encolher os carros
....................... 80119758 003E
....................... 801197AC 003E
....................... 80119800 003E
Carros microscópicos
....................... 80119758 003D
....................... 801197AC 003D
....................... 80119800 003D
Carros 2 Tier ... 80119BB0 0039
Botão do Gs para visão de cima
....................... 8811AB0F 0002
Habilitar todas as Engine Classes (GS 3.0 ou superior - todas as fases) ............. 50001E08 0000
....................... 8102FAB0 0004
....................... 50001E08 0000
....................... 8102FAB2 0403
F/A Racing Car Stat (modificador para velocidade - 0000-05DC)
....................... 8102F314????
F/A Car Stat (mod para aceleração) ..... 8102F316 ????
F/A Car Stat (mod para controle)
....................... 8102F318 ????
F/A Car Stat (mod para grip)
....................... 8102F31A ????
Rt Ryukyu Car Stat (mod para velocidade ....... 8102F31C ????
Ryukyu Car Stat (mod para aceleração) ..... 8102F31E ????
Ryukyu Car Stat (mod para controle) .......... 8102F320 ????
Ryukyu Car Stat (mod para grip)
....................... 8102F322 ????
Pac Racing Car Stat (mod para velocidade) ...... 8102F324 ????
Pac Car Stat (mod para aceleração) ..... 8102F326 ????
Pac Car Stat (mod para controle)
....................... 8102F328 ????
Pac Car Stat (mod para grip)
....................... 8102F32A ????
Rt Solvalou Car Stat (mod para velocidade) ...... 8102F32C ????
Solvalou Car Stat (mod para aceleração) ..... 8102F32E ????
Solvalou Car Stat (mod para controle) ......... 8102F330 ????
Solvalou Car Stat (mod para grip)
....................... 8102F332 ????
F/A Racing Car (mod de imagem)
....................... 8002FA2B 00??
Rt Ryukyu Car (mod de imagem)
....................... 8002FA2F 00??
Pac Racing Car (mod de imagem)
....................... 8002FA33 00??
Rt Solvalou Car (mod de imagem)
....................... 8002FA37 00??

**Dígitos para o código modificador de carro**

00 - F/A Racing
01 - RT Ryukyu
02 - PAC Racing
03 - RT Solvalou
04 - RT Pink Mappy
05 - RT Blue Mappy
06 - Galaga RT Prid's
07 - Galaga RT Carrot
08 - RT Bosconian
09 - RT Nebulasray
0A - RT Xevious Red
0B - RT Xevious Green
0C - Dig Racing Team
0D - Micro Mouse Mappy
0E - 13th Racing Kid
0F - White Angel

10 - Digipen Racing
11 - Assoluto Infinito
12 - Age Solo Supernova
13 - Atomic Purple
14 - Extreme Green
15 - Terrazi Terrific
16 - Lizard Nightmare
17 - Screamin' Eagle
18 - Ultra 64 (Full Stats)
19 - 00-Agent
1A - Galaga' 88
1B - Blinky
1C - Red Shirt Rage
1D - Crazy Canuck
1E - Caddy Car
1F - Pooka

**Dígitos para o código modificador de pista**

00 - Ridge Racer Novice
01 - Revolution Novice
02 - Renegade Novice
03 - Ridge Racer Intermediate
04 - Revolution Intermediate
05 - Renegade Intermediate
06 - Ridge Racer Expert
07 - Revolution Expert
08 - Renegade Expert
09 - Ridge Racer Extreme

## NINTENDO 64

**Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.21**

*Requer Keycode de Diddy Kong*

*Enable Code (deve ser ativado)*
...................... DE000400 0000
*Master Bryan's Activator 1 P1*
...................... D0102144 00??
*Master Bryan's Activator 2 P1*
...................... D0102145 00??
*Master Bryan's Dual Activator P1*
...................... D1102144 00??
*Energia infinita (todos Pokemon)*
...................... 81285A10 007F

**Códigos para 1º Pokemon - P1**

*HP infinito* ........ 800AE562 03E7
*1ª magia infinita*
...................... 800AE580 00FF
*2ª magia infinita*
...................... 800AE581 00FF
*3ª magia infinita*
...................... 800AE582 00FF
*4ª magia infinita*
...................... 800AE583 00FF
*Level 99* .......... 800AE584 0063
*Max HP* ............ 810AE586 03E7

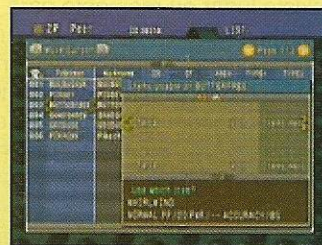
**Códigos para 2º Pokemon - P1**

*HP infinito* ........ 800AE5B6 03E7
*1ª magia infinita*
...................... 800AE5D4 00FF
*2ª magia infinita*
...................... 800AE5D5 00FF
*3ª magia infinita*
...................... 800AE5D6 00FF
*4ª magia infinita*
...................... 800AE5D7 00FF
*Level 99* .......... 800AE5D8 0063
*Max HP* ............ 810AE5DA 03E7

**Códigos para 3º Pokemon - P1**

*HP infinito* ........ 800AE60A 03E7
*1ª magia infinita*
...................... 800AE628 00FF
*2ª magia infinita*
...................... 800AE629 00FF
*3ª magia infinita*
...................... 800AE62A 00FF
*4ª magia infinita*
...................... 800AE62B 00FF
*Level 99* .......... 800AE62C 0063
*Max HP* ............ 810AE62E 03E7

**Códigos para 1º Pokemon - P2**

*HP infinito* ........ 810AE65E 03E7
*1ª magia infinita*
...................... 800AE67C 00FF
*2ª magia infinita*
...................... 800AE67D 00FF
*3ª magia infinita*
...................... 800AE67E 00FF
*4ª magia infinita*
...................... 800AE67F 00FF
*Level 99* .......... 800AE680 0063
*Max HP* ............ 810AE682 03E7

**Códigos para 2º Pokemon - P2**

*HP infinito* ........ 810AE6B2 03E7
*1ª magia infinita*
...................... 800AE6D0 00FF
*2ª magia infinita*
...................... 800AE6D1 00FF
*3ª magia infinita*
...................... 800AE6D2 00FF
*4ª magia infinita*
...................... 800AE6D3 00FF
*Level 99* .......... 800AE6D4 0063
*Max HP* ............ 810AE6D6 03E7

**Códigos para 3º Pokemon - P2**

*HP infinito* ........ 810AE706 03E7
*1ª magia infinita*
...................... 800AE724 00FF
*2ª magia infinita*
...................... 800AE725 00FF
*3ª magia infinita*
...................... 800AE726 00FF
*4ª magia infinita*
...................... 800AE727 00FF
*Level 99* .......... 800AE728 0063
*Max HP* ............ 810AE72A 03E

# STRIDER 1 & 2

## CAPCOM APOSTA NO PASSADO & FUTURO DE HIRYU

Foi uma grande espera por algo que muitos queriam e que muitos temiam: o retorno de Strider! O retorno era algo que tinha que acontecer o quanto antes, principalmente com a nova onda 64/128-bits. desde os tempos de Depois de (Super) Metroid, Ninja Gaiden, Kid Icarus, Strider finalmente apareceu no momento certo de quebrar o gelo de RPG's e games de luta... Hm!? Será que mais alguns dos jogos citados a pouco vão fazer uma aparição entre um dos novos consoles? Alguém já imaginou como ficaria um Ninja Gaiden para Dreamcast ou mesmo o recente PlayStation 2?. Deixando os devaneios de lado, e voltando à realidade... Strider Hiryu mostra ação frenética, onde não existe lugar ou momento para você ficar parado sem fazer nada. Esta pode ser realmente chamda de "Strider 2", desconsiderando "aquela" segunda aventura de Hiryu para Mega Drive — um game que caiu no esquecimento rapidamente...

A Capcom apostou neste e se deu bem, se você quiser voltar aos velhos tempos e eliminar as saudades do primeiro Strider do arcade (aquela que deu origem à versão de Mega Drive), então você tem de pegar este jogo, pois ele traz a futurista aventura de Hiryu e a antiga aventura. Mais ainda há alguns contras em relação ao novo Strider que, de certo modo, vai baixar o astral de muita gente após umas duas jogadas: É CURTO DEMAIS! Será que realmente valeu a pena torcer e pensar positivo num relançamento ou continuidade a um título antigo? É, vamos conferir mais alguns detalhes e decida!

## O JOGO EM SI...

Apesar de estar longe de ação durante algum tempo (ao menos em um game próprio...), sua aparição em Marvel vs. Capcom aparentemente deu um empurrão para que a Capcom retomasse as idéias de trazer novamente Hiryu para a ação. A influência da aparição de Strider em MvsC acabou rendendo-lhe alguns movimentos novos para serem usados no game, mas vamos por partes.

Em termos gráficos, o game simplesmente detona. A Capcom mostra que apesar do domínio 3D nos games atualmente, a opção de manter as origens de seu ninja no bom e velho 2D tornaram o game muito mais atraente (por que será que quase todo mundo adora um game com gráficos 2D?), mostrando um show de cores vivas e cenários muito bonitos. Mesmo que a Capcom tenha mantido o game com um visual 2D, os cenários apresentam muitos elementes em 3D — na verdade, quase todos os ce-

nários têm cerca de 65% de elementos 3D —, em especial a combinação de 2D com 3D resultou num trabalho de primeira! O personagen e muitos inimigos são feitos em 2D, enquanto o resto é meio dividido. Os cenários de fundo, infelizmente, são fixos e poucos, ou nenhum, deles possuem qualquer tipo de animação que não seja a presença de inimigos vagando pelo fundo ou algo assim. Digamos que o game dá vida novamente a simplicidade que todos conheciam nos arcades / consoles caseiros. Os zoons que a câmera dá em certas partes do jogo, combinada a rotação de alguns cenários mostra algo realmente bonito, e tudo sem dar muitos slow downs — aqueles momentos em que o game fica lento devido a muitos inimigos na tela. Além de todo um cuidado com o personagem, os inimigos mostram bastante originalidade se comparados aos antigos inimigos do primeiro game. A variedade deles também é ampla (mesmo que muitos inimigos sejam iguais), e alguns mostram até um certo carisma, além de vozes e uma ótima movimentação. Os movimentos, tanto de Strider como de muitos inimigos, estão bons, mas ainda poderiam apresentar movimentação muito mais fluente (quem jogou Castlevania: SotN saberá compreender que foram os movimentos de Alucard que deram um brilho extra ao game), mas aí voltamos naquela velha lembrança de que "o PlayStation não é muito bom para jogos 2D". Os movimentos de Hiryu são bons, seu cachecol interage um pouco com

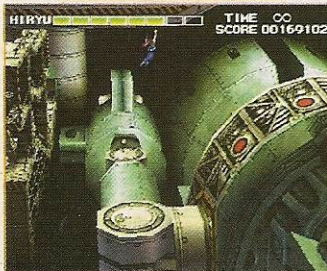
os cenários — se você estiver numa fase com vento muito forte, o cachecol balançará para o mesmo lado que o vento sopra não importa se você estiver indo para frente ou para trás. Seus pulos também estão animais, e diferindo-se do primeiro game, Hiryu possui pulo duplo que pode ser controlado. Ele também pode escalar em qualquer tipo de parede e aumentar ainda mais seu poder de ataque (aumentar o alcance da espada). Seu sliding também ficou muito melhor e ainda é possível atacar enquanto se está escorregando.

Na parte sonora você conta com muita coisa boa, além de músicas excelentes (algumas são versões remixadas do primeiro game), vozes de inimigos, barulho de tiros e a enjoativa fala de Hiryu quando está em ação, hó-hó-hó...., mostra qualidade e nitidez. Além de músicas e movimentação, é possível marcar muitos pontos com inimigos infinitos, e optar por procurar todos os tipos de bônus escondidos pelo cenário, que são revelados quando você acerta certos "espaços" — acredite, esta é uma das maiores diversões que o game pode lhe oferecer! A jogabilidade é muito boa, mas dá algumas mancadas vez ou outra (principalmente nos momentos em que ela é mais necessária...), e de um modo geral, as respostas dos comandos são rápidas!

## TAMANHO É DOCUMENTO SIM!

*Tava bom demais, não? Com tanta coisa boa, a maior mancada deste Strider é seu tamanho: extremamente curto! Digamos que em menos de uma hora seja o suficiente para finalizar este game. O game possui uma pequena quantidade de fases, apenas cinco — e cada uma está dividida por partes que podem ser completadas rapidamente! Um dos únicos incentivos do game é poder habilitar Strider Hien (um "clone" de Hiryu), muito mais poderoso e de utilidade. Vale realmente a pena por alguns momentos de diversão em memória aos bons e velhos tempos!*

## VOLTANDO A 1989

*Além de poder relembrar os velhos tempos com o estilo de Strider 2, é possível ainda voltar a jogar o primeiro game da versão arcade. Mas não pense que este game serve apenas para matar saudades não! A Capcom teve, ao menos, a coragem de colocar um segredo que influência no segundo game. Como uma bonificação adicional, se você terminar o Strider original e gravar no mesmo Memory Card que você gravou Strider 2, poderá destravar uma fase secreta na cachoeira — não incluída em Strider 2 do arcade! Como estes dois jogos são de arcades, são próprios para serem jogados por curto tempo! Mas eles satisfazem um pouco a vontade dos velhos e novos fãs. Faltou pouco para este se tornar um game primoroso para PlayStation!*

**PLAYSTATION**

**STRIDER 1 & 2**

CAPCOM - 2 CDS

PLATAFORMA / AÇÃO - 1 JOGADOR

| | | | |
|---|---|---|---|
| GRÁFICO | 4.3 | INOVAÇÃO | 2.7 |
| SOM | 4.6 | DIVERSÃO | 4.7 |
| CONTROLE | 4.4 | | |

**4.1**

プレイステーション

**PRÓS**

Muita ação e segredinhos (bônus) para serem descobertos. Boa jogabilidade, visual e som. O primeiro Strider do arcade

**CONTRAS**

Enjoa rápido demais. Game muito curto e fácil demais (mesmo na dificuldade máxima) e chefes parecidos com os de Strider

# DECEPTION III DARK DELUSION

## UMA POBRE SEQÜÊNCIA

Muitos RPG coloca você na pele de um herói que entra em castelos e calabouços para conseguir tesouros e lutar com monstros enquanto escapa de armadilhas. A trilogia de Deception da Tecmo, por outro lado, pode ser visto como um RPG reverso. Aqui você espera por guerreiros e magos para chegar até você e então pegá-los com suas armadilhas. Como nas séries de Final Fantasy da Square, as histórias em cada Deception novo não tem nada a ver com a anterior. Na primeira você joga como um homem, na segunda uma mulher e agora uma mulher novamente. Reis malvados e nobres sempre aparecem também e você mata-os preparando suas armadilhas, agindo como isca e acionando as armadilhas no momento correto.

**As mudanças**

Enquanto que DIII trás muito do que já tinha antes, houve também muitas mudanças e melhoramentos. Agora há uma opção de criar a sua própria armadilha com vários itens: como emblemas, básicos, anéis e orbs. Nas básicas você pode escolher entre armadilhas de urso que prendem os pés de seu inimigo até espinhos que saem das paredes e pêndulos que batem em seu inimigo. Os "Emblemas" dão as armadilhas mais força e muitas maneiras, como fazendo com que elas fiquem explosivas ou elétricas. Anéis são mais uma coisa que você pode usar, podem reduzir o tempo para carregar de uma armadilha, ou acionar uma armadilha assim que alguém passa nela, enquanto que as orbs são uma maneira cara para aumentar o poder de tudo. Uma vez que uma armadilha é feita, você pode remonta-la e isso custa dinheiro, que infelizmente você não recupera quando a desativa. Também há dois modos novos de jogo: Trap License e Expert Mode. O primeiro não passa de um treino com as armadilhas, enquanto que o outro é uma série de missões com tarefas para cumprir, como fazer um combo de 4 acertos, ou ganhar 500 pontos em menos de 40 segundos. Isso pode parecer um ótimo desafio no papel, mas na prática, é quase impossível realizar. Se uma armadilha que você ganhou não se encaixa no modo Expert, você está sem sorte, pois não é permitido que você entre em muitas salas.

**Gráficos e som**

Visualmente Deception III é quase igual ao Kagero: Deception II. É óbvio que o jogo utiliza a mesma engine como antes e nada foi feito para alterar ou modificar isso. Os gráficos só estão um pouco melhores, mas a frame rate ainda é muito devagar e o ambiente parece muito familiar (muito parecido com os anteriores). O som é perto da não existência no jogo, salvo por algumas explosões. Mesmo que você não precise de muito som para jogar Deception III, é melhor você tirar o som de vez e colocar a sua própria música de fundo e imaginando um grande barulho para cada explosão. Infelizmente, apenas alterações pequenas foram feitas para este último Deception, fazendo parecer apenas uma daquelas seqüências de jogos de esporte do que uma seqüência deste jogo. O segundo jogo da série pareceu um pouco atrasado em termos gráficos e de frame rate quando chegou no ano passado, mas seu charme fez com que você não percebesse isso. Deception III usa a mesma engine, mas agora faz parecer que o jogo seja um pouco mais atual e mesmo que a jogabilidade seja a mesmo de antes, o título merece atenção. Ainda há muita diversão para ter em Deception III e provavelmente seremos muito severos se dissermos que "é um jogo ruim", mas sem dúvida alguma ele dá mancada na originalidade encontrada nos 2 títulos anteriores.

PLAYSTATION
DECEPTION III: DARK DELUSION
TECMO - CD
AVENTURA - 1 JOGADOR

| | | | |
|---|---|---|---|
| GRÁFICO | 4.0 | INOVAÇÃO | 3.6 |
| SOM | 3.1 | DIVERSÃO | 3.8 |
| CONTROLE | 3.5 | | |

**3.6**

PRÓS
- Um game bem desafiador

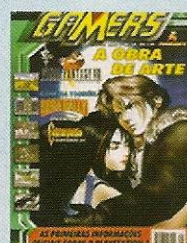
CONTRAS
- As músicas
- Poucas mudanças em relação aos games anteriores

# NÚMEROS ATRASADOS

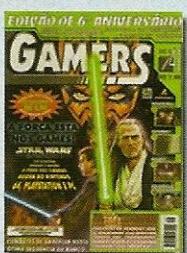
Cód.: RG 34 Cada R$ 2,90

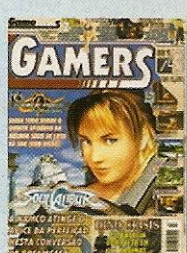
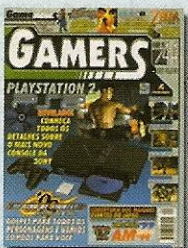
Cód.: RG 35 Cada R$ 3,50

Cód.: RG 36 Cada R$ 3,50

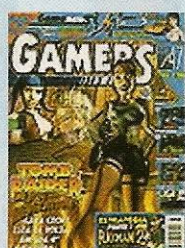
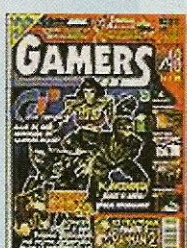
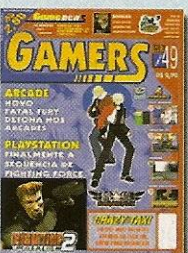
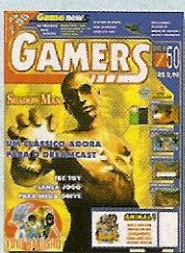
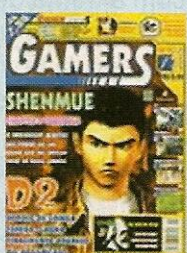
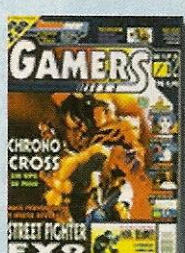
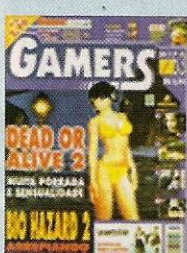
Cód.: RG 37 Cada R$ 3,50

Cód.: RG 38 Cada R$ 3,50

Cód.: RG 39 Cada R$ 3,50

Cód.: RG 40 Cada R$ 3,50

Cód.: RG 41 Cada R$ 2,90

Cód.: RG 42 Cada R$ 2,90

Cód.: RG 43 Cada R$ 2,90

Cód.: RG 44 Cada R$ 2,90

Cód.: RG 45 Cada R$ 2,90

Cód.: RG 46 Cada R$ 2,90

Cód.: RG 47 Cada R$ 2,90

Cód.: RG 48 Cada R$ 2,90

Cód.: RG 49 Cada R$ 2,90

Cód.: RG 50 Cada R$ 2,90

Cód.: RG 51 Cada R$ 2,90

Cód.: RG 52 Cada R$ 2,90

Cód.: RG 53 Cada R$ 2,90

# COMPLETE SUA COLEÇÃO

GAMERS

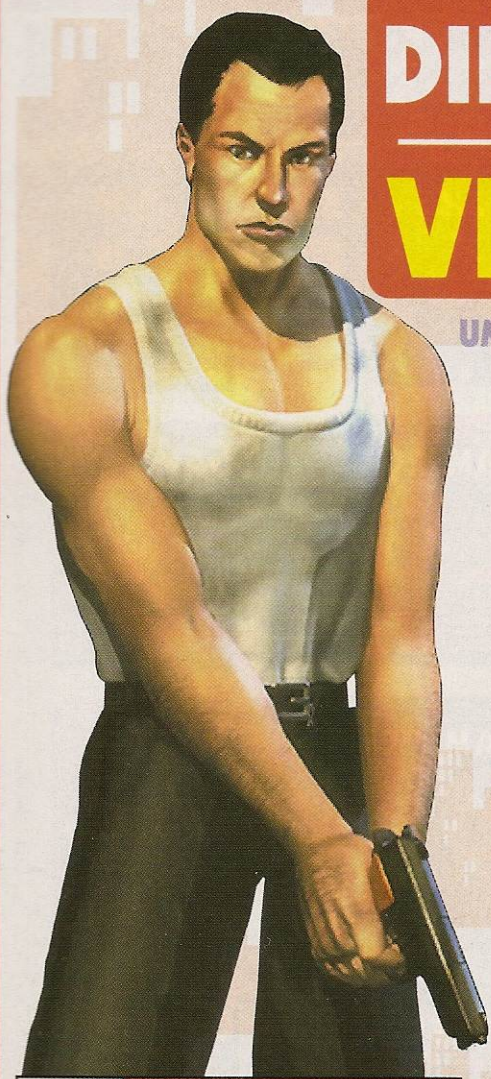
Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

| | | | |
|---|---|---|---|
| Cód.: RG 34 - Cada R$ 2,90 | ( ) | Cód.: RG 44 - Cada R$ 2,90 | ( ) |
| Cód.: RG 35 - Cada R$ 3,50 | ( ) | Cód.: RG 45 - Cada R$ 2,90 | ( ) |
| Cód.: RG 36 - Cada R$ 3,50 | ( ) | Cód.: RG 46 - Cada R$ 2,90 | ( ) |
| Cód.: RG 37 - Cada R$ 3,50 | ( ) | Cód.: RG 47 - Cada R$ 2,90 | ( ) |
| Cód.: RG 38 - Cada R$ 3,50 | ( ) | Cód.: RG 48 - Cada R$ 2,90 | ( ) |
| Cód.: RG 39 - Cada R$ 3,50 | ( ) | Cód.: RG 49 - Cada R$ 2,90 | ( ) |
| Cód.: RG 40 - Cada R$ 3,50 | ( ) | Cód.: RG 50 - Cada R$ 2,90 | ( ) |
| Cód.: RG 41 - Cada R$ 2,90 | ( ) | Cód.: RG 51 - Cada R$ 2,90 | ( ) |
| Cód.: RG 42 - Cada R$ 2,90 | ( ) | Cód.: RG 52 - Cada R$ 2,90 | ( ) |
| Cód.: RG 43 - Cada R$ 2,90 | ( ) | Cód.: RG 33 - Cada R$ 2,90 | ( ) |

Nome: ______________________________

Endereço: ___________________________

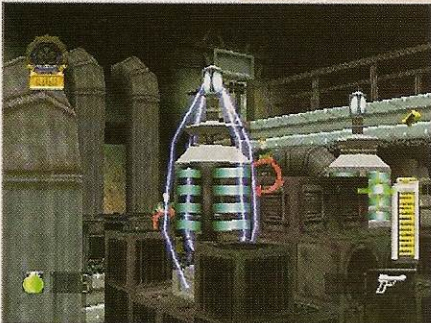
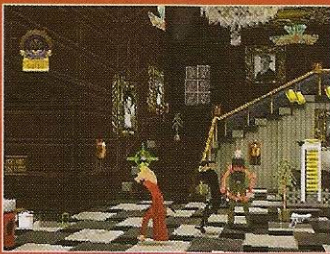
Cidade: __________ Estado: _____ Cep: __________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (0**11) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

# DIE HARD TRILOGY 2: VIVA LAS VEGAS

### UM GAME QUE NÃO DEVERIA TER SAIDO DA PRATELEIRA

Com 3 mini games diferentes para formar um jogo, Die Hard Trilogy 2 poderia ser bem melhor. Nós aqui da redação poderíamos ter usado estes dias que gastamos jogando este game para fazer algo mais produtivo. Mas não, nada disso aconteceu. Bruce continua intocado e este jogo não tem absolutamente nada para oferecer. É o caso clássico da preguiça da programação. Ao invés de utilizar o tempo gasto para produzir o jogo em fazer um dos 3 jogos interessantes, o time de produtores estava mais interessado em fazer par com o time de marketing para criar linhas de chamada como "Viva Las Vegas". Em fato, a introdução do jogo, a qual não tem nada a ver com o jogo, realmente mostrou sinais de mais trabalho do que o próprio jogo. Supondo que você se preocupe com a trama deste jogo, nós daremos um pequeno toque sobre o que esperar deste jogo. Estava havendo uma festa para comemorar o novo diretor da nova prisão de Las Vegas, tudo estava indo bem mas o inevitável acontece: Uma fuga... E surpresa, McClane deve fazer o que sabe fazer melhor. Sim o enredo até que é bom mas não consegue segurar a atenção até o fim do jogo.

**JOGABILIDADE**

Os produtores N-Space tinham uma boa fama. Jogos melhores (Duke Nukem: Time To Kill) foram cobertos por jogos não tão bons (Rugrats, Tigershark) e jogos horríveis (Bug Riders). Com uma história como esta, não sabíamos como Die Hard Trilogy 2 sairia. Bem agora você sabe. A segunda trilogia segue exatamente o mesmo estilo do primeiro, o que realmente nos deixa uma pergunta, "Por que?" Por que a Fox Interactive deixaria para outra empresa fazer o que eles já tinham começado? (E executaram até que bem no primeiro DHT) Bom, em todo o caso, a trilogia traz 3 jogos (se é que você pode chamar de jogo) dentro de 1. DHT tenta ser um jogo de tiro em primeira pessoa, um game de direção e um

jogo de tiro em terceira pessoa, que não consegue alcançar nenhum dos 3 objetivos. Muito parecido com o primeiro jogo, qualquer valor que pode ser extraído vem do game de tiro de 3º pessoa. O problema é, este mini game vem com muitos defeitos. O caso é o trabalho da câmera e clipping. Então, não pode ver por trás da parede não é? Bem, sem problemas, pois você pode usar a física mal feita de McClane para olhar o que há por trás. Simplesmente ande até ela e dê uma volta de 90º e pronto, a câmera atravessa a parede e mostra o que há por trás dela. Esta opção pode ser desligada, mas isso leva a problemas de câmera irritantes. As outras jogabilidades são bem fracas. As seqüências no esquema de Virtua Cop rodam como "ache o frame rate", que rodam tão devagar que você irá até gritar "Hey, então é assim que a (motion sickness) parece?". E você pode até esquecer de passar pelas fases sem o benefício da Light Gun (nós recomendamos a Namco GunCon para as suas necessidades.) As seqüências de direção oferecem um bom frame rate, mas um controle horrível. Todo o objetivo é de impedir que os prisioneiros escapem, enquanto está batendo em outros carros. Como já dito antes, se mais tempo fosse gasto nestas seqüências, não tenha dúvidas que seriam boas ou até divertidas. Então, quais vantagens DHT2 tem? Este jogo parece o sonho de qualquer fã dos gêneros: ele usa o mouse do PSX, volante, light guns e o velho controle dual shock. Eu tenho que admitir, este suporte faz com que o jogo seja muito mais divertido. Mas infelizmente, quando você está jogando um game de corrida ruim com um volante, ele não deixa de ser um jogo de corrida ruim.

### GRÁFICOS

DHT2 sofre do que chamamos de "síndrome da 3º geração". O PSX está agora na 5º geração dos títulos, o que significa que muitos programadores tiveram a chance de fazer certo. Novas técnicas para um sistema de 5 anos de idade ainda são descobertas e aplicadas e jogos como R4, GT2 e Metal Gear Solid mostram isso. No entanto ainda há jogos por aí que ainda parecem estar presos na terra da 3º geração. O que é o caso deste jogo. Muito do problema vem das texturas que ficam muito feias e destorcidas quando ficam muito próximas. Isso não aparece nas seqüências de tiro em 3º pessoa e de direção, mas está permanente nas seqüências de tiro em primeira pessoa e o frame rate mostra isso. Algumas outras texturas brandas parecem legais e o frame rate permanece sólido em muitos casos. As explosões são boas e muitas animações para McClane estão muito boas assim como a dos inimigos.

### SOM

Os efeitos sonoros estão na média. Você tem barulhos de tiro, gritos, vidros quebrando e tudo mais, mas tudo isso quase não é notado. O que é notado no entanto é a música. Não por ser boa, mas por ser irritante. A doutrina de PR que é o mesmo cara que compôs a trilha sonora de GO, fez a música para este jogo. É um techno lavado que realmente não tem alma e fica muito melhor com o som baixo! E como este, o tema de Rap do jogo é feito por um rapper do subúrbio — um artista que deveria provavelmente continuar no subúrbio.

### E POR FIM

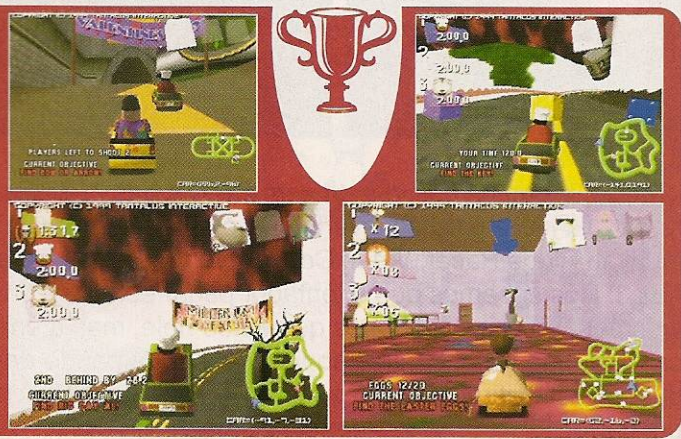
Tentamos nos divertir com DHT2, mas realmente não há nada para se divertir. Ele em partes tenta ser igual ao Ridge Racer, Virtua Cop, e Syphon Filter e falha nos 3. Nós sabemos que é tentador pegar este jogo devido aos 3 games diferentes que estão nele, mas a única ação que irá encontrar aqui é você reclamando enquanto está atirando ou fazendo uma perseguição de um carro.

# SOUTH PARK RALLY

## PERCA UM POUCO DE CONTROLE. ESTAMOS FALANDO DO JOGO, NÃO DO SHOW

Só porque South Park tem um gosto que não adquirimos ainda, não significa que não podemos apreciar algumas coisas aqui e ali no jogo do Nintendo 64. O problema de SPR é que barulhos de "Pum" e palavrões não podem garantir a liderança ou supremacia nos jogos de Kart é muito ruim que cada jogo deste gênero seja comparado com o velho Mario Kart, mas SPR tenta te distrair de controles pobres e uma física perdida, com boca suja e um humor negro que não se encaixa. A gangue está toda aqui para a glória e esta é a vantagem de SPR.

### Jogabilidade

SPR é muito desafiador e fará com que você fique com personagens por toda a tela enquanto procura o seu caminho para chegar ao final no modo championship. Isso não é porque SPR exige muito de sua habilidade e talento. E sim porque o controle e a física estão completamente perdidos e as pistas diferentes são muito confusas. Um controle bom é o mais importante para jogos como este, pois você deve pegar moedas e perseguir os personagens que estiverem na sua frente por todo o tempo. Em algumas das pistas complicadas é difícil você ficar orientado com a tela devido aos gráficos no estilo de South Park.

### Som

Uma parte muito forte do jogo é o som. O visual do jogo já faz um grande trabalho em te transportar para a pequena cidade no Colorado, mas é o som que faz a maior parte do trabalho. Sim, nós já dissemos a você que gostamos da língua suja e puns assim como todo mundo, mas foi com a variedade de sons que nos apaixonamos.

### Gráficos

Realmente parece que você está correndo dentro de um episódio de SP. Nós sempre dissemos que um jogo do SP significa que os produtores não precisam se preocupar com a aparência do jogo. Em todos os casos o mundo simples em 2D de SP foi adaptado muito bem e trazido para o mundo 3D com o poder do Nintendo 64. Fãs do jogo de tiro de SP que saiu à alguns anos atrás, podem ficar enjoados de ficar correndo pela cidade de SP, pois ela parece o mesmo. No entanto há uma grande detecção de problema de colisão aqui. Em algumas vezes você está para fazer uma curva sem problemas, mas de repente você muda de posição e fica de frente para o poste. Então, como se o jogo tivesse consertando um problema ele irá te passar para o outro lado, com a mesma velocidade que estava.

### Finalizando

SPR tem muito potencial mas os problemas de controle e navegação são demais para deixar de lado. Muitas vezes você não sabe o que era para fazer e como fazer uma determinada tarefa. E se não era um destes problemas era o outro. Jogar o game e tentar fazer com que ele seja divertido é um desafio e tanto.

# POKÉMON STADIUM

**DEVE CONECTAR TODOS! O GAME BOY E O NINTENDO 64 SE JUNTAM PARA UMA GRANDE BATALHA DE MONSTROS.**

Nós não sabemos que poderes demoníacos fazem a molecada jogar estes RPGs simples (Pokémon Yellow, Blue e Gold, do Game Boy Color), mas nós sabemos que não os jogam por: história, som ou gráficos. Isso leva a uma conclusão. É tudo sobre pegar personagens e conseguir upgrades para eles, e o mais importante, batalhas. Com isso em mente, o segundo time de produtores da HAL Laboratories fizeram um engenhoso add-on para os jogos de Pokémon para o Game Boy. Diferente de muitos add-on para jogos do PC, este aqui junta duas plataformas com um novo acessório, o transfer Pak. A idéia básica é de plugar o seu Pokémon Blue, Red, ou Yellow e transferir os Pokémon que você pegou e usá-los em um mundo 3D em batalhas baseadas em turnos no Pokémon Stadium.

### Jogabilidade

No Stadium Mode do game, um jogador completa 80 batalhas diferentes, divididas em 4 campeonatos. Se você vencer o Stadium Mode poderá desafiar o treinador de Pokémon definitivo, MewTwo, assim como um modo secreto que te dá mais 80 batalhas novas. Não há modo de você detonar o modo especial sem ter treinado a sua elite de Pokémon. 1 a 4 jogadores competem uns contra os outros em uma batalha com opções configuráveis. Você pode escolher Pokémon pré determinados para estas batalhas, mais isso faz com que fique muito previsível pois suas técnicas de combate não são escolhidas pelos jogadores. Você também pode selecionar versus rápidos e fáceis e batalhas aleatórias. Lutar com todos os líderes dos ginásios que apareceram nos jogos do Pokémon do GB e ganhe 8 Pokémon semi-raros ou raros que você pode adicionar para o seu time do GB ou Pokédex! Pegue controle total sobre o seu PC Boxes e examine o tipo, grupo e movimentos de seu Pokémon. Você também pode ver tabelas que mostram movimentos, habilidades, números de ID, localizações e áreas e muito mais em uma tela. Isso faz com que você compare facilmente os novos Pokémon que pegou com aqueles que já tinha. Organize o tipo e guarde uma PC Box inteira (que guarda até 30 Pokémon) no N64 ou GB. 240 Pokémon podem ser guardados em um cartucho de N64. Você pode até dar um box cheio de Pokémon para um amigo. Guardar itens no cartucho do N64. Você não pode dar eles para um amigo pois os números de ID do GB devem ser iguais, mas isto liberta mais sala no seu inventário do GB. 400 itens podem ser guardados em 4 diferentes caixas de ID. Examine e prepare suas técnicas de Pokémon. Veja todos os ataques a porcentagem de acerto e tudo o que ele faz. Um Pokedéx expandido permite que você olhe seu Pokémon e mostre um mapa com a área detalhada onde você pode pegá-lo no GB. Troque os Pokémon com seus amigos usando uma tela fácil de troca. Jogue o Pokémon Red, Yellow ou Blue na tela de sua TV usando o modo GB Tower Mode. A emulação é perfeita, mas a HAL também deu um passo adiante. Você pode destravar duas opções de velocidade que permite que você jogue os seus Pokémon do Game Boy com hiper velocidade. Isso ajuda muito se você quiser dar mais poder para um Pokémon e faz o máximo de batalhas possíveis em pouco tempo. Colecione troféus por batalhas que vencer. Tente pegar um de cada Pokémon para destravar um segredo. Compita em quatro mini-jogos estilo Mario Party para até 4 jogadores. Veja fotos de seu Pokémon no modo Gallery Mode e você pode imprimi-los. Veja todos os 151 Pokémon com todos os ataques e defesas no glorioso mundo 3D. Como você pode ver nesta lista de características, Pokémon Stadium é cheio de coisas boas que com certeza farão que os usuários de Pokémon no GB fiquem salivando. Não, não é um RPG, não tem uma história nem um modo de aventura. Pokémon Stadium é um add-on dife-

rente baseado no popular modo Coloseum Battle Mode do GB e não apenas para melhorar os jogos do GB, mas também me fez voltar e investir ainda mais no Pokémon Yellow. Sim, a atração principal é em ver o seu Pokémon em 3D e o Stadium realmente faz o trabalho quando o assunto é trazer as criaturas para a vida. Mas as batalhas realmente ficam sem sentido se os Pokémon que está usando não são seus. Mesmo que o modo Pokémon Stadium seja considerado a atração principal, o Gym Leaders Castle é provavelmente a característica que os usuários do GB irão gostar mais. Toda vez que você o detonar, você é recompensado com 1 dos 8 Pokémon. Para muitos jogadores que não tiveram a chance de trocar com os amigos, esta é virtualmente a única maneira de ter um Pokédex completo.

Para aqueles que gostam de mais ação, há também 9 mini jogos inspirados em Mario Party. Alguns como Clefairy Says e Ekan's Hoop Hurl fazem uma boa mini batalha de 4 jogadores, mas alguns dos outros jogos são apenas "esmagadores de botões" que não irão te manter muito interessado. O GB Tower Mode, o modo mais útil para os fãs de Pokémon do GB é provavelmente o modo Pokémon Lab onde você pode organizar tudo, comparar os Pokémon e assim por diante. Uma vez que usar o Lab, você irá perceber como os sistemas de menu do GB são precários. Ensinando aos seus Pokémon movimentos como Tms e Hms são feitos realmente, pois agora você pode ver o que cada máquina faz e qual Pokémon pode aprender movimentos — são estas maravilhosas adições que fazem pensar que muitos outros títulos originais estão para vir para o console.

**Gráficos**

Todas as batalhas acontecem em arenas fechadas, com cenários de fundo simples baseados na série do Anime. Os ambientes não são impressionantes, mas isso é por uma razão. É nos Pokémon poligonais que está a coisa. Estas belezas não são apenas altamente detalhadas mas também parecem muito com suas contra partes da TV, eles também se movimentam de um modo que faz parecer que a Nintendo achou um jeito de fazer Motion Capture. As animações dos pássaros também são impressionantes e cada um dos 151 Pokémon tem uma animação própria (e hilariante). Há tantos detalhes que é impossível listar todos. E o melhor de tudo é que a frame rate é muito bom. Os menus de alta resolução foram muito bem feitos e podem ser entendidos e navegados com rapidez, sem precisar de um manual. Ao todo a apresentação gráfica do jogo é muito boa, mas não pode competir com jogos de ação ou plataforma devido a mancada nos ambientes.

**Som**

A área que mais desaponta em Pokémon Stadium é o som. A Nintendo adicionou os barulhos que são marcas registradas do Pikachu para a versão americana, eles não estavam na japonesa e você pode ouvir algumas das vozes nos mini games, mas é tudo. As músicas são terríveis, fazendo com que tudo pareça realmente ruim. Sim, as músicas são bem melhores que as do GB, mas o audio não chega nem perto dos lançamentos recentes da Nintendo. Os barulhos das batalhas estão todos na média.

**Finalizando**

É divertido, é inteligente e com muitas opções legais e é são fãs de Pokémon. As únicas reclamações vão para o audio fraco e por não haver um modo de lutar com o seu amigo para ganhar o Pokémon dele ou não ganhar experiência Pokémon Stadium dá um grande passo em ligar um video game de mão com um console para uma experiência de jogo mais completa. A Nintendo está no caminho certo e veremos mais Transfer Pak compatível com mais títulos do N64 (assim como uma compatibilidade expandida entre o GBA e Dolphin) no futuro.

# JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000

**EXCITEBIKE 64 ESTE JOGO NÃO É! SUPERCROSS 2000 ESTE JOGO NÃO É! E DIVERTIDO ESTE JOGO...!**

Bem à tempo para, março, vem Supercross 2000 de Jeremy McGrath, um jogo de corrida de motocicleta meia boca da Acclaim Entertainment. O jogo, desenvolvido pelo estúdio da companhia Salt Lake City em Utah, tinha muito a prometer quando foi começado à 1 ano atrás. Mas infelizmente, poucas das ambições que foram feitas para o produto foram feitas adequadamente o que nos deixa com um jogo de Motocross que falha em tudo a não ser em nos deixar chateados. E quando comparamos McGrath com o já lançado Supercross 2000 da EA e o espetacular Excite Bike 64 que está para chegar, ambos ótimos jogos, não há desculpas para o lançamento deste.

**Jogabilidade**

McGrath oferece uma seleção básica de motos, pilotos, pistas, manobras e opções que os (dirty bike) esperam. O problema é que tudo isso é muito básico. E isso pode ser dito para todo o jogo com algumas exceções que também são muito pobres. A maior reclamação que você pode esperar de Supercross da EA era que, tirando os belos gráficos, opções, física realista, havia muita dificuldade para controlar nas curvas. Você se sente definitivamente perdido. McGrath da Acclaim joga toda a física pela janela. Enquanto que o título tem um rápido senso nele, os motoqueiros sujos (dirty bikers) não se preocupam com as leis da gravidade, facilmente despreza a inércia na curva que você faz sem perder velocidade ou sensação. O direcional analógico é usado para manipular os pilotos, os quais junto com a frame rate que dá muita mancada é difícil de controlar em certas áreas. Batendo em paredes invisíveis e objetos ao lado da pista é comum e quase sempre faz com que você pare bruscamente. Por sorte devido a física do jogo não ser baseada na realidade, é fácil atingir força total um minuto depois. Adicionando insultos para a reclamação, a AI de McGrath podemos dizer que é um muito ruim. No modo Beginner, é possível simplesmente apertar o botão de aceleração, manter a moto longe das paredes e chegar em primeiro lugar.

O modo Pro é um pouco mais difícil pois a Acclaim empregou um truque barato para fazer as corridas muito mais rápidas, mas mesmo com isso é fácil de vencer. Nós não tivemos problemas em pegar a melhor colocação na dificuldade mais difícil na primeira vez que jogamos. O modo Stunt, bem na média, oferece uma seleção decente de truques que podem ser executados com o direcional analógico e o botão R. Fazê-los durante as corridas é inútil pois nenhum deles realmente satisfazem de um ponto de vista visual e eles não afetam na jogabilidade. A Acclaim Sault Lake City tem muitas áreas que encorajam manobras (como crateras e rampas) onde pulos e truques são encorajados. Mais uma vez devido ao sistema de física, transforma o que poderia ser divertido em uma coisa muito chata. O sistema de criação de corridas faz bem o trabalho sem maiores problemas. É simples e fácil de usar, permitindo que os jogadores façam rapidamente suas pistas. Infelizmente as pistas não podem ser inteiramente personificadas (com texturas diferentes, efeitos de temperatura e etc.), mas por fim a característica é bem vinda.

**Multiplayer**

O jogo permite que 4 jogadores joguem as corridas contra o frame rate, o que sempre atrapalha. O frame rate que não para desafiar os humanos com uma velocidade de lesma, deixando-os sem um senso do controle. Sendo que McGrath não vale a pena no modo de 1 jogador é triste ver que ele falha neste modo também.

**Gráficos**

A Acclaim sempre se dá bem com gráficos, com exceção de McGrath. Considerando a filosofia mais recente da companhia o qual julgando pélos gráficos podemos pensar ser "jogabilidade é o inimigo mortal dos gráficos", nós pensamos que pelo menos este jogo teria a mesma qualidade visual do jogo de moto da EA. Infelizmente não chega nem perto e comparado com o jogo da Nintendo que está para chegar Excite Bike 64, McGrath é de dar pena nos gráficos (e jogabilidade). A Acclaim tem, acreditamos, noção completa sobre captura de animações de pilotos. Como uma vassoura ele vai da esquerda para a direita quando o direcional é pressionado, ele não se curva nem nada. Do ponto de vista dos jogadores, parece que os pilotos estão sendo aprisionados por suas motos, que fazem sua própria curva robótica por vontade própria. Os ambientes também não são muito bonitos. Eles são variados em design de arenas abertas cheias de pulos curvas até pistas fechadas com muitas curvas e etc. Novamente ainda preferimos o Supercross 200 da EA que parece ser muito superior. Ele é rodado em uma resolução mais alta e tem texturas muito melhores e a frame rate é bem melhor, algo que não podemos dizer para McGrath.

**Som**

Bem está tudo aqui. O barulho dos motores, os anunciadores chamando, as batidas, tudo o que você poderia pedir. O jogo também traz uma música de fundo punk da banda Offspring que se encaixa muito bem com o jogo. Mas você deve saber que um som adequado não conseguiu salvar este jogo.

Bem aqui estamos novamente. Comparado com o jogo que já foi lançado da EA Supercross 2000, Jeremy McGrath vem pior em todas as categorias da jogabilidade até os gráficos. O jogo parece uma mistura de um controle não realístico, nenhuma física notável para ser encontrada, um modo de 4 jogadores que não dá para jogar e gráficos que parecem simplesmente estão atrasados no tempo.

NINTENDO 64

**JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000**

ACCLAIM - N/D

CORRIDA - 1 A 4 JOGADORES

| | | | |
|---|---|---|---|
| GRÁFICO | 3.3 | INOVAÇÃO | 3.2 |
| SOM | 3.8 | DIVERSÃO | 3.5 |
| CONTROLE | 3.4 | | |

**3.4**

**PROS**
- Sistema de criação de pistas

**CONTRAS**
- Uma má jogabilidade
- Gráfico muito fraco

# VIRTUA COP 2

## A SEGA PODERIA DAR UM TRATO MAIOR A ESTE GAME

Vamos direto ao ponto: Virtua Cop 2 para o DC não é um jogo em alta resolução, com 60fps que estávamos esperando. Nós aqui somos fãs dos dois VC originais (para o Arcade e Sega Saturn), e especialmente da versão de VC2 para o Saturn. Para aqueles que não estão informados, VC2 para o Sega Saturn era muito legal, quase tão bom quanto a versão de Virtua Fighter 2 para o Saturn. Agora, vocês devem estar pensando "A versão do jogo para o DC está melhor, certo? O DC é muito mais poderoso que o Saturn e irá parecer lindo, certo?" Bem, se é isto que está esperando, então você irá ficar desapontado. O primeiro alerta que você vê quando liga este jogo é o logo Windows CE que aparece, este é o primeiro sinal que é uma adaptação do PC para o DC. Dali, o jogo te dá boas vindas com uma boa lista de opções e não há nenhuma reclamação maior para a jogabilidade. Se você já jogou VC2, então você ficará feliz em saber que não há nenhuma diferença na jogabilidade. Você é um policial e atira nos caras, tenta não acertar inocentes e no fim de cada fase luta contra um chefe poderoso. Você terá que calibrar um pouco a Light Gun do DC antes de jogar, mas ela funciona muito bem e se você não gosta de armas, jogar no controle é tão bom como em qualquer outro jogo. Toda a jogabilidade está lá com todos os bônus extras que você recebe com a sua mira (que você ganha mais pontos atirando nas mãos dos inimigos e os desarmando).

### Os gráficos

Graficamente, o jogo não parece tão mal... Se for comparado com House of the Dead para o Saturn. O jogo é uma adaptação do PC e nada mais além disso, a Sega não gastou mais algumas semanas para deixar o jogo realmente bonito e melhorado na área gráfica como: resolução, frame rate, luz e o que for. Se você não ligar para isso VC2 está muito bom. Mas todos sabemos que o DC tem capacidade de fazer muito mais do que isso.

### Finalizando

Mesmo assim, mas não fique desapontado, ao invés de uma adaptação no estilo de Soul Calibur do Arcade para o DC. Pelo preço que os games de Dreamcast estão, você pode comprar e jogar o do PC, que a sensação é a mesma.

# RING

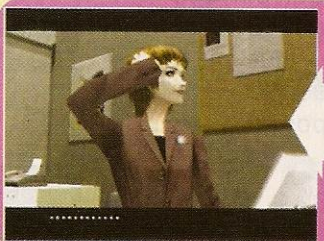
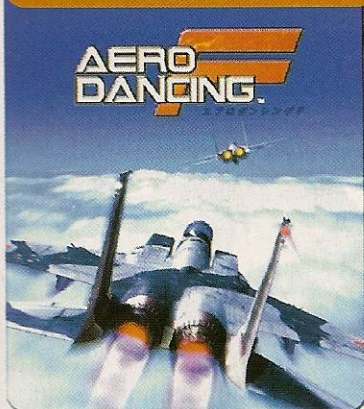
## É um survival horror ou o equivalente a um filme licenciado japonês?

O jogo começa bem parecido com Resident Evil: você deve vasculhar o laboratório por pistas e interagir com garotas do escritório e um policial estranho que usa muitos piercings. Neste mundo (o que parece ser a versão de 1950 do laboratório), você começa com uma arma e uma lanterna e fica sendo perseguido por macacos humanos assassinos que pulam para cima de você em cada esquina. Você é equipado com uma flashligh e toda a luz é em tempo real. Se alguma coisa for pular em você, não o verá até que vire. Andar pelos ambientes escuros de Ring é muito divertido e oferecem muitos sustos a cada canto que você passa. Quando você entra em uma sala, você escuta algo se rastejando fora da tela, você pode não querer mudar para a visão em 1º para ver o que te espera.

### O controle

O conceito de luz e sombra parece ser melhor do que em Code Veronica. O controle em Ring é muito parecido com o de RE, mas houve algumas falhas na jogabilidade, quando as criaturas pulam em cima, você perde a visão de tudo e deixa que elas te mordam por volta de 5 segundos. Há um problema de ataque de inimigos que não estão na tela, mas a mira automática o ajuda neste problema. Os seus inimigos também entram em convulsão, sangram e gritam até que você os deixe, belo toque. Muito ruim que Meg perde a sua habilidade de mirar em inimigos pequenos quando a sua flashligh acaba, você fica sem ajuda até conseguir uma nova.

### Uma xerox de RE

Ring pega muito emprestado de RE, talvez até demais. Os itens limitados "a caixa de armazenar os itens" também estão aqui e você só pode gravar quando achar um projetor LCD (uma máquina de escrever, será que você reconhece?). Por fim há um loading dinâmico para os ambientes do jogo, então mesmo que você tenha que ver as portas se abrindo entre os locais, a porta que se abre revela o que tem na próxima sala ao invés de escuridão. Pena que estes loads dinâmicos não são usados quando você abre a tela de itens, o que leva uns bons 4 ou 5 segundos. Há 4 tipos de câmeras em Ring, o normal usa o estilo básico de câmeras em lugares fixos de RE, enquanto que as outras são câmeras dinâmicas e visão em 3ª pessoa. Estas são todas feitas muito mal, e o jogo é muito mais jogável com a opção normal de câmera (nota: você não pode mudar os modos de visão dentro do jogo atual.) Ring tem seus problemas no aspecto de combate. Os modelos e as animações são bem medianos, o som também e a música é terrivelmente repetitiva. Não é um jogo bom em particular, mas Ring é estranho o bastante para garantir algumas horas de jogo, o que é mais do que nós podemos dizer sobre a maioria dos jogos que passaram por aqui. Nós não recomendamos importar este jogo pelo preço total, mas se você achar uma cópia de Ring na parte de liquidação de seu importador por U$20, você irá provavelmente querer ver como é.

# AERO DANCING F

**GANHE SUAS ASAS, ENTÃO VÁ PARA OS CÉUS E ENTRE EM UMA BATALHA AÉREA PARA A FELICIDADE DE SEU CORAÇÃO**

Colocando um simulador de vôo em um console é muito legal e adicionando batalhas aéreas para a mistura é ainda melhor. Enquanto que o AD original da CRI realizou os desejos dos fãs de acrobacias com controles de vôo realísticos e repleta de missões, todo o resto estava insatisfeito por não haver batalhas. A seqüência devastadora, chamada de Aero Dancing F, conseguiu consertar este erro das batalhas, mas será que conseguirá balancear o realismo com a diversão? Na tela de título, ADF te dá duas escolhas de controles: normal e real. Enquanto que o modo normal de algum modo tem um controle de vôo no estilo arcade (mas mesmo assim realista), o modo real, como já diz o nome é muito mais realista e está mais perto do controle de verdade. ADF é um jogo surpreendentemente, você pode pilotar em missões de treino ou desafios de tática ou apenas pilotar no bom e velho vôo livre. A maioria dos jogadores irão optar pelo modo Fighter Missions, o qual a primeira dúzia ou mais de missões o ensinam manobras, do Split S até o Immelmann Turn. Graças ao fantástico sistema de ensino do jogo, você pode aprender estas manobras sem erro. Você rapidamente irá ignorar o anunciador japonês que sempre ficará te repreendendo à cada erro que fizer. Estudantes de japonês ficarão bem familiar com os termos acrobáticos japoneses, com frases como "tente novamente seu idiota!". A nossa reclamação maior com a Fighter Mission é que você deve completar estas missões chatas antes de destravar as missões que são legais. Alguns de nós já vem jogando simuladores de aviões à muito tempo (quem não lembra do ótimo jogo para o PC Aces Over Pacific?), será que temos mesmo que provar que sabemos dar voltas perfeitas de 360º antes de jogarmos as coisas boas do jogo? Ainda bem que uma tonelada de desafios táticos estão disponíveis nestas missões. Isso varia de tiros em balões idiotas até encontros com inimigos múltiplos e o introduz à batalhas aéreas com aviões com AI. Para fazer suas próprias missões, você pode escolher o modo Free Flight, onde você escolhe um local e coloca os inimigos em um ponto relativo. Infelizmente, você não pode colocar aliados, então é essencialmente você contra o mundo.

**A jogabilidade**

O controle é muito bom, enquanto que o direcional analógico é usado para controlar o vôo, o controle digital é usado para mudar de câmera, ativar o breque aéreo e aumentar ou diminuir a sua marcha. A e B controla a velocidade, Y atira, X ativa um modo de free-look, onde o seu avião segue tudo que estiver na mira. Para vocês que estão chorando por um combate 1 contra 1 com seus amigos, ADF tem um modo de 2 jogadores com a tela dividida ao meio e também suporta ligação de cabo (wooo-hoo!). Você deve ser bom em se desviar dos mísseis, pois quase sempre o cara que atira o primeiro míssil vence. Malditos mísseis de longa distância, não há nenhum jeito de configurar a munição ou as armas. Você não pode escolher as armas para lutar com seu amigo e também a batalha é sempre em mar aberto. ADF parece muito mais impressionante que o original, com aviões mais bem feitos assim como o restante. Não há slowdown ou LOD visíveis.

**O som**

A música de ADF não é muito legal, mas as vozes chegam muito perto da perfeição.

**Finalizando**

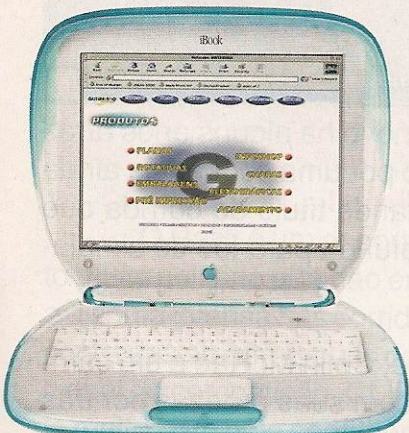
Por fim, ADF é um jogo de batalha aérea mediano, mas dá mancadas em um monte de características que os usuários do PC passaram por anos atrás. Qualquer um que gostou de AD e só sentiram que faltou um pouco de conflito já podem ficar felizes.

# Toda Linha de Produtos Apple na GUTENBERG

R$ 4.090,00

**iMac G3/400 DV - PowerPC G3 400Mhz - Pronto para Internet**
- RAM de 64MB
- 10GB Hard Disk
- DVD-ROM de 4x
- Modem interno de 56Kbps
- Ethernet 10/100Base-T
- Monitor de 15" integrado
- Memória de vídeo de 8MB
- Cores: BlueBerry, Grape, Lime, Strawberry e Tangerine

**iMac G3/400 Special Edition - PowerPC G3 400Mhz Pronto para Internet**
- RAM de 128MB
- 13GB Hard Disk
- DVD-ROM de 4x
- Modem interno de 56Kbps
- Monitor de 15" integrado
- Ethernet 10/100Base-T
- Memória de vídeo de 8MB
- Cor: Grafite

R$ 4.390,00

**iMac G3/350 - Processador PowerPC G3 350Mhz - Pronto para Internet**
- RAM de 64MB
- 6GB Hard Disk
- CD-ROM de 24x Interno
- Modem interno de 56Kbps
- Ethernet 10/100Base-T
- Monitor de 15" integrado
- Memória de vídeo de 8MB
- Cor: BlueBerry

R$ 3.390,00

R$ 4.998,00

**iBook - Notebook com Processador PowerPC G3 de 300Mhz - Pronto para Internet**
- RAM de 32MB
- 3.2GB Hard Disk
- CD-ROM de 24x
- Modem interno de 56Kbps
- Monitor de 12,1T
- Ethernet 10/100Base-T
- Memória de vídeo de 4MB
- Cores: Tangerine e BlueBerry

**SOLICITE NOSSO CATÁLOGO GRÁTIS**

**0 800 173388**

**www.gutenberg.com.br**

Think different.

Preço e taxas estão sujeitos a reajustes sem prévio aviso, conforme política cambial do governo. Produtos em reais. Financiamento sujeito a aprovação de cadastro.
Promoção por tempo limitado ou até final do estoque. Todos os produtos não incluem frete, a instalação fica à cargo do cliente. A entrega pode variar de acordo com o estoque disponível.

## COLIN MCRAE RALLY



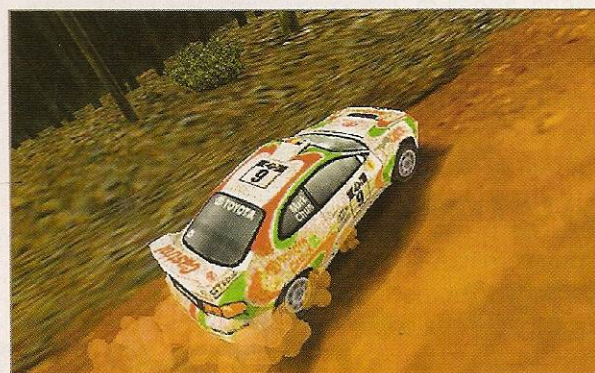
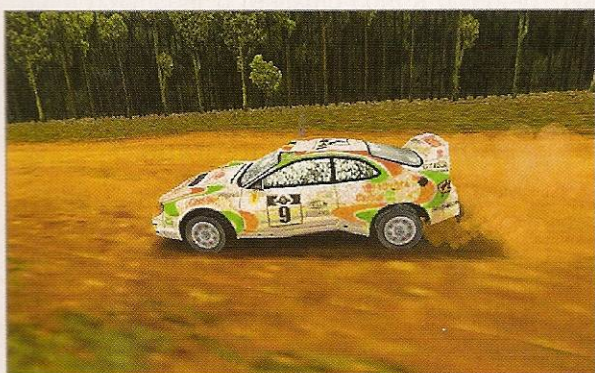
**PUBLICADO:** Codemasters
**JOGADORES:** 8
**GENERO:** Corrida
**LANÇADO:** 03/02/00
**WEB SITE:** www.codemasters.com

| | |
|---|---|
| GRÁFICO: | 3.0 |
| SOM: | 3.0 |
| JOGABILIDADE: | 3.0 |
| ORIGINALIDADE: | 3.0 |
| DIVERSÃO: | 3.0 |
| NOTA FINAL: | 3.0 |

**REQUERIMENTOS:**

**Mínimo:** Pentium 166, 16MB RAM, 20 MB de HD, CD-ROM 4x

**Recomendado:** Pentium 333, 64MB RAM, 100 MB de HD, CD-ROM 16x

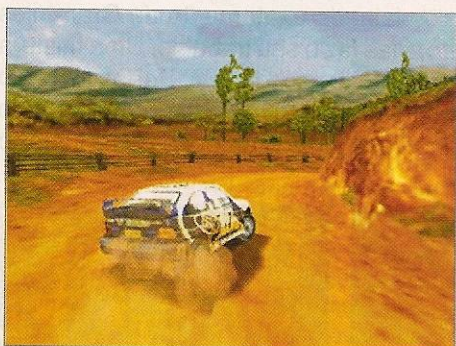
### Demorou mas finalmente ele está em nossas mãos

O Rally nunca pegou na América do norte como no resto do mundo, o que provavelmente explica porque um dos jogos de rally mais populares do PC chegaram às lojas dos EUA 2 anos depois. Colin McRae Rally tem sido o melhor nas vendas desde seu lançamento no reino unido em 1998, mas a única maneira dos fãs deste estilo jogarem este game era pegando os demos ou importando diretamente.

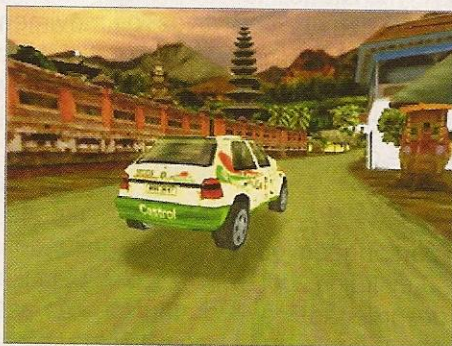
#### Antes tarde do que nunca

Após a criação de novos escritórios na Califórnia a Codemasters decidiu trazer a sacola européia para a audiência norte americana um dos simuladores de rally mais divertidos que já foi lançado. Colin McRae Rally, distribuído nos EUA pela Activision, pode ter perdido o seu cheiro de carro novo há alguns anos atrás (está previsto a ser substituído por uma seqüência ainda este ano), mas ainda é um grande título de corrida que oferece muita jogabilidade profunda para fãs de simuladores e de arcade.

#### Escocês voador

Para quem não conhece, Colin McRae é um campeão escocês de rally, o qual com suas proezas por trás das rodas de um Subaru Impreza o garantiu muitos títulos. A sua participação em CMR é bem simples, ele também fatora de forma destacada os tutoriais bem feitos do jogo. Através da opção Rally School no menu principal, você pode correr através de muitos treinos interativos, com

McRae dando dicas e mostrando truques com seu sotaque escocês. Uma vez que você conclui a Rally School, você tem a opção de participar em uma Single Race Time Trial, um rally multi estágio ou um campeonato de temporada que o coloca em 52 fases em 8 países. No modo multiplayer você pode jogar 1 contra o outro em uma máquina simples com a tela dividida ao meio de CMR e modos baseados em turnos ou pode se linkar entre 2 a 8 jogadores via um serial/modem, LAN ou conecção via Internet.

## Corredores de rally solitários

O Rally é um esporte muito muito solitário que não envolve a disputa intensa nas corridas encontradas em um circuito convencional de competição. CMR emula muito bem este sentimento solitário de corrida. Se você é um aficionado em simulação, pode ter uma reclamação com o jogo, que junta os carros por digestivos 2 ou 3 minutos, mas o desafio e a variedade de cada junção com os outros carros é de 1ª classe. Não importa se tiver atravessando um lago escocês congelado ou atravessando muitas montanhas em Córsica, você irá encontrar umas distrações de direção para fazer você esquecer a mancada da companhia na estrada. O modelo de física bem feita de MCR é a verdadeira estrela, pois faz um grande trabalho em reproduzir o sentimento de dirigir veículos de 2 ou 4 rodas sobre superfícies diferentes.

## Carros Usados

O jogo oferece 8 máquinas de Rally licenciadas, assim como uma grande variedade de carros bônus para matar a sua sede por veículos de rally. Modelos de Suburu, Mitsubishi, Toyota, Ford, Volkswagen, Seat, Renault e Skoda estão caracterizados principalmente. Também há um modo de setup para deixar seu carro adequado para as condições da pista. O modelo de dano também está implementado, assim como a sua facilidade de tempo de reparo que segue a cada par de estágio (se você dirigir como um orangotango, então não terá tempo para consertar o carro antes do próximo evento).

## O som e gráficos

Alguns ótimos audios ajudam a manter a atmosfera de MCR. Particularmente os efeitos sonoros e nada é melhor do que o seu co piloto (com a voz real do parceiro de Colin McRae Nicky Grist), que mantém você informado dos perigos adiante. Os gráficos melhorados de Direct-3D por outro lado, são bem claros, mas não se comparam, com os outros jogos do mercado. Vidros da janela opacos, alguns pop-up e um casamento pobre de 3D e 2D (os carros parecem estar flutuando na pista quando vistos da perspectiva de fora do carro) são algumas das características fracas associadas com a engine gráfica do jogo.

## Velho Vs. Novo

Mesmo com um grande número de rallys que estão por aí da EA, Infogames e até Codemasters, Colin McRae consegue ainda manter o seu lugar e merece a sua consideração de muitos entusiastas de corrida para o PC. Mesmo que o seu visual meio antigo possa impedir que ele alcance a nota máxima, uma característica importante para este jogo de 2 anos é que ele roda muito bem em sistemas mais antigos, o que não é uma má coisa.

# Y2K: THE GAME



**PUBLICADO:** Interplay
**JOGADORES:** 1
**GENERO:** Adventure
**LANÇADO:** 02/03/00
**WEB SITE:** www.interplay.com

| | |
|---|---|
| GRÁFICO: | 3.5 |
| SOM: | 3.5 |
| JOGABILIDADE: | 3.5 |
| ORIGINALIDADE: | 3.0 |
| DIVERSÃO: | 3.5 |
| NOTA FINAL: | 3.5 |

**REQUERIMENTOS:**

**Mínimo:** Pentium 166, 16 MB RAM, 100 MB de HD, CD-ROM 8x

**Recomendado:** Pentium III, 64MB RAM, 300 MB de HD, CD-ROM 24x

**Salve o herói! Salve sua mansão! Salve seu dinheiro! Está chegando! Ahhhhhhhh!!!!**

Na vinda do infame bug do milênio que iria derreter nosso pacífico pequeno planeta, chega Y2K: The Game. Realmente era questão de tempo até que alguém fizesse algo baseado neste fenômeno, mesmo que seja interessante que ele chegaria às prateleiras após supostamente a humanidade ser extinta. A data mágica chegou e já se foi e nenhum avião caiu, não acabou com o computador de qualquer um ou qualquer coisa do gênero.

### A história

A nossa aventura começa com o personagem principal, Buster, acordando na manhã de 1 de Janeiro de 2000 e descobre que a sua mansão está ficando desordenada devido ao bug do milênio. De acordo com o filme de abertura, Buster ganhou recentemente na loteria e está aproveitando uma vida relaxante neste ponto. No entanto devemos admitir que a trama é bem básica, não precisa muito mais do que isto. Se mover pela mansão é bem difícil em algumas vezes devido ao desejo do computador de te impedir de se movimentar. Progredindo através dos aposentos diferentes da casa envolve em descobrir o que está de errado com um ambiente em particular e depois consertá-lo. No mundo da jogabilidade para adventures gráficos, este título obviamente não impressiona muito. Uma coisa que pareceu muito ruim é a grande quantidade de objetos que simplesmente não tem utilidade. Muitas salas são cheias de tudo quanto é tipo de objetos interessantes (janelas, espadas de samurai e etc), mas quando você clica neles não acontece nada a não ser pelo seu personagem falando "Ther's no point, I'm not doing that!" Mostram que os produtores gastaram mais tempo com a história do jogo (computadores ficando loucos, quem poderia imaginar?), mas estamos certos que deveria ser gasto mais tempo para consertar frustrações como estas. Olhando pelo jogo percebemos que os esforços dos cenários de fundo estão muito bem feitos. Cada sala é desenhada com uma atmosfera realista e a opção para ver em 360º (em algumas vezes de muitos pontos de visão diferentes) foi definitivamente uma adição. Mesmo que os ambientes sejam atrativos, os movimentos do personagem principal são menos do que satisfatórios em algumas ocasiões. Um andar meio estranho, que às vezes parece entrar em conflito e até ultrapassar os objetos.

### Músicas e efeitos sonoros

As músicas e os efeitos sonoros que passam por este jogo são até que boas. Há uma música constante no cenário de fundo, enquanto que muitas vezes o som é mais adequado para filmes de terror, eles se encaixam bem com o jogo. Nós não estamos falando exatamente de Grammies aqui ou algo do gênero, mas faz o seu trabalho. Uma mistura de muitos sons que você ouve na vida real. Portas fazendo barulhos, passos e muitos barulhos de computadores com defeito fazem com que você sinta a emoção com Buster o "riquinho".

### Finalizando

Então essencialmente o que temos aqui é um adventure com gráficos medíocres que os fãs do gênero não precisarão comprar até que esteja na seção de liquidação. Quando Y3K chegar em mil anos, quem sabe não será melhor do que o seu antecessor? Por enquanto apenas espere que este jogo chegue na parte de liquidação para comprá-lo, apenas compre o Y2K: The Game (cara este nome é horrível!) se você gosta daquela concepção nostálgica de que o Bug do Milênio aconteceria.

# DEAD OR ALIVE 2

## AS MINAS DESTRUINDO NOS ARCADES!

O game de luta da Tecmo, com muita mina bonita e "sarada" está arrebentando nos arcades com seu sistema inovador para um game do gênero (jogar os adversários contra paredes, vidraças e até mesmo derrubá-los do alto de uma cachoeira é sem dúvida bem divertido, assim também como dá aquele clima de filme americano...). E como o tempo não para, logo muita gente estará acabando com o que resta dos dedos em mais este game. Como você deve ter visto na avaliação do mesmo na edição nº53 da Gamers, existem algumas restrições para a diversão. Em termos de comandos você conta com simplicidade, ou seja, um botão de soco e outro de chute. E assim como em seu antecessor, há um botão que auxilia em seus movimentos, chamado "Free" — antes conhecido como "Hold" que servia para reverter ataques. O botão Free serve para você fazer movimentos 3D e counters (mantendo o botão Free pressionado, você faz movimentos 3D, no caso de estar muito perto do adversário, pode ocorrer do seu personagem usar um counter), além de auxiliar em muitos arremessos em conjunto com um parceiro — e no caso da escolha de alguém que tenha alguma afinidade com seu personagem, os arremessos tornam-se especiais e podem ser mais intensos e fortes. Alguns golpes listados a seguir podem apresentar alguns pequenos problemas "visuais". *O quê diabos vocês querem dizer com isso?*, chega logo a pergunta em sua cabeça. A resposta é simples. Alguns comandos são iguais para alguns golpes de nomes diferentes, e eles não estão errados. Os golpes tornam-se diferentes, mesmo tendo comandos iguais, dependendo do lugar de acerto do adversário, ou seja, fazendo o golpe, ele pode acertar na parte de cima (altura da cabeça), no meio (altura do tórax) ou em baixo (das pernas para baixo). Certos personagens na listagem a seguir possuem tais golpes de mesmo comandos, e para evitar problemas eles seguem uma ordem a qual você pode associar a descrição mostrada. Além dos golpes básicos de cada personagens, quando chegar na parte de Strikes, a maioria dos golpes alí consistem em formação de combos. Os que seguem uma seqüência de grandes movimentos são os mais simples, mas alguns dos golpes de poucos botões permitem que eles sejam emendados com outras seqüências seguidas logo abaixo (se você quiser, é só tentar montar seu combo).

Mas antes de você partir para os golpes, certos eis mais alguns pequenos problemas pelos quais você não deve se assustar. Alguns nomes de golpes não constam na lista (mas o golpe sim!), em especial Helena apresenta este problema com mais intensidade — quase todos os seus golpes estão sem nome. Estando avisado do que estará para encontrar a seguir, boa sorte e muito olho roxo!

\======LEGENDA======/

S ........ Soco
C ........ Chute
F* ........ Free
→*↘*↓*↙*←* ........ Manter pressionando **[nota 1]**
(c) ........ Carregar por 2 seg. ou mais
[ ] ........ Indicação **[nota 2]**
[RC/PL] ........ Rosto para Cima e Pés Longe **[nota 3]**
[RB/PL] ........ Rosto para Baixo e Pés Longe **[nota 3]**

=#=#=#=#=#=#=#=#=#=#=#=#=#=#=#=#=#=#=#=#=#=#=

**Nota 1:** Na listagem de golpes a seguir, você encontra o * juntamente com as direções indicadas. Neste caso, o significado é que você deve manter tal direção enquanto usa os botões de ataque (Soco / Chute / Free).

**Nota 2:** Os cochetes dão mais uma dica de como o golpe deve ser usado (por trás, quando você estiver levantando após ser derrubado e etc.), ou quando estiver pensando em usar algum arremesso-tag (indicando personagens).

**Nota 3:** Quando ouver tal especificação no golpe, quer dizer que o adversário deve estar caído no chão, com o rosto para cima / baixo para que o comando funcione.

## ######AYANA######

**Supreme Edge:** S
**Wind Murder Knife:** ↘+S
**Earth Edge:** ↓+S
**Supreme Heaven Kick:** C
**Flash People's Kick:** ↘+C

**Flowing Dust Kick:** ↓+C
**Front Arc Sky Murder:** ↗, S
**Front Arc Sky Kick:** ↗, C
**Front Earth Mount:** ↑, →, S
**Frt. Supreme Earth Kick:** ↑, →, C
**Arcing Sky Murder:** ↑, S
**Arcing Sky Kick:** ↑, C
**Double Earth Mount:** ↑, S
**Supreme Earth Kick:** ↑, C
**Back Spinning Dust:** ↖, S
**Back Landing Wolf Lance:** ↖, C
**Rising Illusion Lance:** [RC/PL] F*+C

**====================STRIKES===================**

**Supreme Edge:** S
**Combo Edge:** S, S
**God's Double Mount:** S, S, S
**Heaven's Kick:** S, S, C
**Combo Kick:** S, S, C, C
**Wave Needle:** S, S, →+S
**Shadow Claw:** S, S, →+S, S
**Supreme Heaven Kick:** S, C
**Wave Needle:** →+S
**Shadow Claw:** →+S, S
**Mount Destruction:** →, →+S
**Double Supreme Kick:** →, →+S, →+C
**Wind Murder Knife:** ↘+S
**W. Murder Dragon Wheel:** ↘+S, ←+S
**Earth & Thunder Thrust:** ↘, ↘+S
**Earth & Thunder Blaze:** ↘, ↘+S, ↓*+C
**Spinning Nishi Knife:** ←+S
**Rev. People's Kick:** ←+S, C
**Flying Eagle Kick:** ←+S, C
**Rev. Earth Kick:** ←+S, ↓+C
**Flying Swallow Kick:** ←+S, ↓+C
**Floating Heaven's Edge:** ↗+S
**One-Two Stab:** ↗+S, S
**Wind Spirit Dbl Mount:** ↗+S, S, S
**Wind Spirit Kick:** ↗+S, C
**W. Spirit Heaven Kick:** ↗+S, C, C
**Gleaming Saber of Light:** ↙+S
**Dust Kick:** ↙*+S, C
**Supreme Heaven Kick:** C
**Combo Heaven Kick:** C, C
**Swift Thunder Kick:** →+C
**Dragon Lance:** →+C, C
**Wolf Lance:** →+C, ↓+C
**Blue Heaven Kick:** ↑+C
**Dragon Tail Fan Splitter:** ↗+C
**Autumn Moon Wheel:** ↖+C
**Hatchet Spirit Kick:** ←+C
**Splitting Heaven Kick:** F*+C
**Splitting Earth Kick:** ↘+F*+C
**Wolf Lance Kick:** ↓+F*+C
**Comet Murder:** S+C
**Supreme Edge:** S+C, S
**God's Attack:** S+C, S, S
**Dust Splitter:** S+C, S, C
**God Splitter:** S+C, S, ↖+C
**God Kick:** S+C, S, ↓+C
**Illusion Lance:** ↓↘→+C
**Dust Splitter:** ↓↘→+F*+C
**Victory Thread Kick:** ←+F*+C

**=========MOVIMENTOS ESTANDO DE COSTAS=========**

**Silken Edge:** S
**Back Shadow Arc:** ↓+S
**Back Earth Edge:** ↓*+S
**Back Heaven's Kick:** C
**Back People's Kick:** ↓+C
**Back Earth Kick:** ↓*+C
**Back Combo Edge:** S, S
**Silk-Double Mount:** S, S, S
**Comet Murder:** S, S, ←+S
**Comet Rend:** S, S, ←+S, S
**Comet Attack:** S, S, ←+S, S, S
**Dust Splitter:** S, S, ←+S, S, C
**Comet Splitter:** S, S, ←+S, S, ↖+C
**God Kick:** S, S, ←+S, S, ↓+C
**Rising Attack:** S, S, →+S
**Rev. People's K:** S, S, →+S, C
**Flying Eagle:** S, S, →+S, C
**Rev. Earth Kick:** S, S, →+S, ↓+C
**Flying Swallow:** S, S, →+S, ↓+C
**Light Saber:** S, S, ↙+S
**Dust Kick:** S, S, ↙*+S+C
**Wind Rite:** ↑+C
**Phantom Moon Wheel:** ↖+C
**Balance Wheel Knife:** ←+S
**Supreme Edge:** ←+S, S
**God's Attack:** ←+S, S, S
**Dust Splitter:** ←+S, S, C
**God Splitter:** ←+S, S, ↖+C
**God Kick:** ←+S, S, ↓+C
**Lonesome Light Saber:** ↙+S
**Lonesome Dust Kick:** ↙*+S, C
**Circle Flying Wheel:** ↖+S
**Circle Flash Kick:** ↓+F*+C
**Empty Sky Lance:** F*+C

**=================ARREMESSOS=================**

**Crimson Leaf Crumbler:** F*+S
**God's Circle Dance:** →+F*+S
**Light Circle Dance:** →+F*+S
**Mist Illusion:** ←+F*+S
**Plum Blossom Fan:** ← →+F*+S
**Avalanch Wheel:** →→+F*+S
**Ice Pillar Drop:** ↑+F*+S
**Dreams of Butterflies:** ↓↘→+F*+S
**Dreams of Chaos:** ↓↘→+F*+S
**Wandering Sword:** [trás] F*+S
**Dark Raven:** [trás] →+F*+S
**Flowing Sand Drop:** F*+S
**Disturbing the Tea Bush:** →+F*+S
**Reverse Dark Raven:** [trás] →+F*+S
**Instant Drop:** ↓+F*+S
**God Hiding in the Night:** ↙+F*+S
**Sharp Cut:** [trás] ↓+F*+S
**Dream Wheel:** ↓+F*+S
**Heaven's Battle Dance:** ↙+F*+S

**===================AGARRÕES==================**

**Twilight Spirit:** →↑+F* - contra Soco alto
**Ring of Ice:** →↑+F* - contra Chute alto
**Spinning Thread:** →←+F* - contra Soco médio
**Wind's Battle Dance:** ←→+F* - contra Chute médio

**The Withering Trees:** →↓+F* - contra Soco baixo
**Stairway to Heaven:** →↓+F* - contra Chute baixo

**==================CAIR POR CIMA==================**
**Mist of Ice Crystals:** ↑+S+C
**Tile Splitter:** ↓+S

**====================SPECIAL====================**
**Warasewaruwane:** ←→←+F*+S+C - Taunt
**Baka Mitai:** ↓↓+F*+S+C - Taunt
**Treason:** ↑+S - movimento
**Moonsault:** ↖+S
**Billows of Wind:** [trás] →→ - movimento
**Revolving Winds:** [trás] →→* - movimento
**Combination of Winds:** [trás] →* - movimento
**Mountain Wind:** [trás] →* - movimento
**Mountain Wind's Frost:** [trás] ↘* - movimento
**Mountain Wind's Current:** [trás] ↘←* - movimento
**Mountain Frost Current:** [trás] ↘↙* - movimento

**===============ARREMESSOS - TAG===============**
**Wind Dance - Tower Kick:** [Ein] →→+S+C+F*
**Double Roundhouse:** [Ein] →→+S+C+F*
**??:** [qualquer um, Ein] →→+S+C+F* ou ←+S+C+F*

# #B. ARMSTRONG#

**Palm Jab:** S
**Elbow Smash:** ↘+S
**Low Knuckle:** ↓+S
**High Kick:** C
**Front Kick:** ↘+C
**Low Kick:** ↓+C
**Swing Palm:** [trás] S
**Round Back Knuckle:** [trás] ↓+S
**Swing Low Palm:** [trás] ↓*+S
**Round High Kick:** [trás] C
**Round Middle Kick:** [trás] ↓+C
**Round Low Kick:** [trás] ↓*+C
**Toras Kick:** [trás] ←+C
**TA Round Muscle Elbow:** [trás] S+C
**Front Air Knuckle:** ↗+S
**Front Bronco Kick:** ↗+K
**Front Neck Shoto:** ↗, S
**Front Leg Break:** ↗, C
**Jumping Knuckle:** ↑+S
**Bronco Kick:** ↑+C
**Neck Shoto:** ↑, S
**Jumping Leg Break:** ↑, C
**Back Neck Shoto:** ↖, S
**Back Leg Break:** ↖, C
**Rising Low Drop Kick:** [RC/PL] ↓*+F*+C

**==================STRIKES==================**
**Double Palm:** S, S
**Combo Gong:** S, S, S
**Combo Hammer:** S, S, ↓+S
**Combo High Kick:** S, S, C
**Jab - Front Kick:** S, C
**Combo Kick Rush:** S, C, C
**Body Hook:** →+S
**Wild Swing:** →+S, S
**Hell Strike:** S+C
**Elbow Bat:** ↗+S
**Elbow Rush:** ↗+S, S
**Texas Chop:** ←+S
**Shoto Gun Chop:** ←+S, S
**Stun Gun Chop:** ←+S, S, S+C
**Proton Hammer:** ↙+S
**Power Going:** ↙+S, S
**Knee Lift:** →+C
**Knee Hammer:** →+C, S
**Jumping High Kick:** ←+C
**Smash Going:** →→+S
**Bear Crash:** ↘+S+C
**Bear Scissors:** ↘+S+C, S
**Front Kick:** ↘+C
**Kick Crash:** ↘+C, C
**One-Hand Hammer:** ←+S
**Buffalo Crash:** ↘↘+S
**Drop Kick:** ↓↘→+C
**Flying Cross Chop:** →→+S+C
**Kenka Kick:** →→+C
**Mongolian Chop:** ↖+S
**Hell Scissors:** ↖+S, S
**Rolling Axe:** ←→+S
**Bass Lariat:** →+S+C
**Front Roll Kick:** →+F*+C
**Leg Break:** ↙+C
**Low Drop Kick:** ↓+F*+C
**Muscle Elbow:** ←+S+C
**Appeal Burning Soul:** ↓+S+C - Taunt
**Axe Bomber:** ↓+S+C, S+C

**================ARREMESSOS================**
**Falcon Arrow:** F*+S
**One Foot Headbutt:** ↘+F*+S
**Waterwheel Drop:** ←+F*+S
**Bear Press:** ←+F*+S
**Bass Tornado:** →+F*+S
**Flying Body Scissors:** ↑+F*+S ou pule e F*+S
**Dynamite Lariat:** ←→+F*+S
**Atomic Hammer Crash:** ←→+F*+S
**Powerslam:** →→+F*+S
**Oklahoma Stampede:** →+F*+S
**Kitchen Sink:** ↓↙←+F*+S
**Stretch Plum:** ↓+F*+S
**Manhattan Drop:** ↓↑+F*+S
**Superfreak Powerbomb:** ←↙↓↘→+F*+S
**T.F.B.B.:** ↓ (c) →←+F*+S
**T.F.B.C.:** ↓ (c) →←+F*+S
**Escape Back:** [trás] F*+S
**Dangerous Back Drop:** F*+S
**Locomotion Backdrop:** F*+S
**Argentine Backbreaker:** ←+F*+S
**Reverse Powerbomb:** ↑+F*+S / ←→+F*+S ou pule e F*+S
**Atomic Drop:** →→+F*+S
**Face Crusher:** →+F*+S
**Iron Claw:** ←↙↓↘→+F*+S
**Grizzly Launcher:** ↓↓+F*+S
**Grizzly Crush:** ↓↓+F*+S
**Bass Bomb:** ↓+F*+S ou pule e ↓+F*+S
**Spiral Bomb:** ↙+F*+S
**Double Arm DDT:** ↘↘+F*+S
**Calf Branding:** ↓+F*+S ou pule e ↓+F*+S

=================AGARRÕES=================

**Half Neck Suplex:** →↑+F* - contra Soco alto
**Rolling Senton:** →↑+F* - contra Chute alto
**Shoulder Throw:** →←+F* - contra Soco médio
**Spine Buster:** ←→+F* - contra Chute médio
**Jurassic Trailer:** ←←+F* - multi-agarrão
**Guillotine Drop:** →↓+F* - contra Chute baixo
**Giant Hammer Throw:** →↓+F* - contra Soco baixo

=================CAIR POR CIMA=================

**Double Knee Drop:** ↑+S+C
**Stomping:** ↓+C

=================SPECIAL=================

**Appeal "I love Tina":** ←→←+F*+S+C - Taunt
**Appeal "Showtime":** ↓↓+F*+S+C - Taunt

=================ARREMESSOS - TAG=================

**Dbl Armstrong Buster:** [de Tina] →→+F*+S+C
**Spike Tombstone:** [para Tina] →→+F*+S+C
**Arm Lock - Legdrop:** [de Leon] →→+F*+S+C
**Double Lariat:** [de Tina] ↓↘→+F*+S+C
**Iron Claw - Skytwister:** [para Tina] ↓↘→+F*+S+C
**Tag Powerslam:** [qualquer um, Tina/Leon] →→+F*+S+C ou [qualquer um] ←+F*+S+C
**Tag Oklahoma Stampede:** →+F*+S

## ##########EIN##########

**Strike of Order:** S
**Rising Strike:** ↘+S
**Low Strike:** ↓+S
**Roundhouse Kick:** C
**Front Kick:** ↘+C
**Low Kick:** ↓+C
**Turning Fist of Truth:** [trás] S
**Rounded Reverse Punch:** [trás] ↓+S
**Turning Low Punch:** [trás] →*+S
**Reverse Back Kick:** [trás] C
**Turning Heel Drop:** [trás] ↓+C
**Turning Low Heel Sword:** [trás] ↓*+C
**Jumping Back Kick:** [trás] ↑+C
**Front Jump Strike:** ↗, S
**Front Jump Kick:** ↗, C
**Front Jump Dbl Strike:** ↗, S
**Front Jump Water Kick:** ↗, C
**Jumping Strike:** ↑, S
**Jumping Kick:** ↑, C
**Jumping Double Strike:** ↑, S
**Jumping Water Kick:** ↑, C
**Back Jump Dbl Strike:** ↖, S
**Back Jump Water Kick:** ↖, C

=================STRIKES=================

**Hilt Strike:** →+S
**My Wife:** ←→+S
**Double Fist Strike:** →+S+C
**Dusty Wind:** ↓↘→+S
**Clogging Strike:** ↑+S
**Ice Splitter:** ↖+S
**Rising Elbow Strike:** ↗+S
**Thunder Warrior:** ↗+S, C
**Strike of Order:** S
**Combo Punch:** S, S
**Wind Combo:** S, S, S
**Claw Combo:** S, S, →+S
**Bull Reining Combo:** S, S, →+S, S
**Fog Chime:** S, S, →+S, C
**Falling Light:** S, S, →+S, ↓+C
**Roundhouse:** S, S, C
**Combo Kick:** S, S, C, C
**Low Kick:** S, S, ↓+C
**Scarlet Sparrow:** S, S, ↓+C, C
**Dragon Tail:** S, S, ↓*+C, C
**Punch Roundhouse:** S, C
**Combo Kick:** S, C, C
**Claw Hand:** →→+S
**Bull Rein:** →→+S, S
**Claw Hand - Sidekick:** →→+S, C
**Claw Hand - Water Kick:** →→+S, ↓+C
**Iron Hammer:** ←+S
**Low Heel Sword:** ←+S, ↓+C
**Heavenly Shores:** ←+S, ↓+C, S
**Iron Hammer Combo:** ←+S, S
**Purple Haze:** ←+S, S, S
**Fuumon:** ←+S, S, ↓+C
**Roundhouse Kick:** C
**Roundhouse - Back Kick:** C, C
**Rising Roundhouse:** F*+C
**Raised Front Kick:** ←+C
**Jumping Knee Kick:** →→+C
**Falling Star Kick:** →→+C, C
**Leftover Stars:** →→+C, C, C
**Heaven's Lance:** ↘↘+C
**Heel Drop:** ↑+C
**Wind and Clouds:** ↙+C
**Ruler of the Skies:** ↓↘→+C
**Tears of Light:** F*+C
**Hop Kick:** F*+C, C
**Water Kick:** F*+C, ↓+C
**Jewel of Light:** ←+F*+C
**Thrusting Elbow:** S+C
**Dawn's Chimes:** S+C, →+S
**Knee Kick:** →*+C
**Demon Tooth:** →*+C, C
**Heel Sword Kick:** →+C
**Heel Sword Combo Kick:** →+C, C
**Line of Stars:** →+C, C, C
**Sirius Kick:** →+C, C, →+C
**Low Heel Sword:** ↙+C
**Silver Wolf:** ↙+C, C
**Style of the Sword:** ↙+C, S
**Low Heel Sword - Claw:** ↙+C, →+S
**Thunder Cow:** ↙+C, →+S, S
**Celestial Thunder:** ↙+C, →+S, C
**Global Thunder:** ↙+C, →+S, ↓+C
**Low Kick:** ↓+C
**Leopard Tail:** ↓*+C, C
**Jumping Front Kick:** ↗+C
**Flying Kirin:** ↗+C, C
**Wind of Light:** →+F*+C
**Crane Wheel:** ↖+C
**Front Kick:** ↘+C
**Jumping Combo Kick:** ↘+C, C

Celestial Kirin: ↘+C, C, C

==================ARREMESSOS==================
Water Moon: F*+S
Frame of the Dragon: ←+F*+S
Frame of the Boulder: ←+F*+S
Firelight: ↘↘+F*+S
Violent Flames: ↘↘+F*+S
Billowing Wind: →+F*+S
Crimson Lotus: ↓↘→+F*+S
Double Acme: F*+S
Summit of Stars: ←+F*+S
Flooded Moon: ↓+F*+S
Peck of the Shrike: ↙+F*+S
Crane Fist Pinch: ↓+F*+S
Water Wheel: ↙+F*+S

===================AGARRÕES===================
Chasing Waves: →↑+F* - contra Soco alto
The Milky Way: →↑+F* - contra Chute alto
Fall of the Network: →←+F* - contra Soco médio
Fell the Gates: ←→+F* - contra Chute médio
Chaos Theory: →↓+F* - contra Soco baixo
Light of the Pampas: →↓+F* - contra Chute baixo

=================CAIR POR CIMA=================
Demon Smasher: ↑+S+C
Low Level Punch: ↓+S

====================SPECIAL====================
Appeal Koi!: ←*→←+F*+S+C - Taunt
Appeal Amai: ↓↓+F*+S+C - Taunt

===============ARREMESSOS - TAG===============
Wind Dance - Tower Kick: [de Ayana] →→+F*+S+C
Double Roundhouse: [para Ayana] →→+F*+S+C
Tag Firelight: [qualquer um, Ayana] →→+F*+S+C

# ######GEN-FU######

Jab: S
Upslice: ↘+S
Low Punch: ↓+S
High Front Kick: C
Front Kick: ↘+C
Low Kick: ↓+C
Turning High Palm: [trás] S
Turning Rising Palm: [trás] ↓+S
Turning Low Backfist: [trás] ↓*+S
Turning High Front Kick: [trás] C
Turning Hook Kick: [trás] ↓+C
Turning Low Kick: [trás] ↓*+C
Advancing Hop Punch: ↗+S
Advancing Jumpkick: ↗+C
Advancing Hop Dbl Palm: →, S
Advancing Hop Sweep: ↗, C
Hopping Punch: ↑+S
Hopping Jumpkick: ↑+C
Hopping Double Palm: ↑, S
Hopping Sweep: ↑, C
Back Hopping Double Palm: ↖, S
Back Hopping Sweep: ↖, C

====================STRIKES====================
Palm Uppercut: ↑+S
One-Two Palm: S, S
Straight Strike Combo: S, S, S
Upslice: ↘+S
Indecision Slice: ↘+S, S
High Slap: ↗+S
Elbow Strike: →+S
Elbow-Upslice: →+S, S
Indecision Combo: →+S, S, S
Side Bodycheck Combo: →+S, S, S+C
Cross Elbow Strike: ←+S
Cross-Violent Slice: ←+S, S
Cross-Jab: ←+S, →+S
Double Palm Combo: ←+S, →+S, S+C
Upwards Riot Chop: ↘*+S
Stepping Palm Strike: →→+S
Overhead Slice: ↘↘+S
Scoot Punch: ↓↘→+S, S
Headbutt: S+C
Violent Slice: →←+S
Short Bodycheck: ↙→+S
Stomping Double Palm: →+S+C
Death Touch: ↓+S+C
Combo Stomping Bodycheck: ↓+S+C, ←→+S
High Double Palm: ←+S+C
Turnaway Flipover Upper: ↙+S+C
Side Bodycheck: ↘+S+C
Low Backfist: ↙+S
Low Reverse Punch: ↘+C
Low Reverse-Jab: ↘+C, S
Spinning Hammer Combo: ↘+C, S, ←→+S
Shot Knee Strike: →*+C
Shot Knee-Hopkick: →*+C, C
Low Kick: ↙+C
Low-Side Bodycheck: ↙+C, →+S
Hopkick: ↑+C
Jumping Crescent Kick: ↗+C
Jumping Crescent-Sweep: ↗+C, ↓+C
Reverse Cartwheel Kick: ↖+C
Step Thrust Kick: →+C
Leaping Toe Touch: F*+C
Leg Sweep: ↓+F*+C

==================ARREMESSOS==================
Side Cross Wrap: F*+S
Grasping the Heart: ←+F*+S ou pule e F*+S
Dragon Shoulder: ←+F*+S ou ↓↘→+F*+S
Shuutai: →+F*+S
Rolling Earth Wind: →→+F*+S
Monkey Style: →+F*+S
U.C. of the Three Emperors: ↓↙←+F*+S
C.C. & Grasp the Moon: ↓↘→+F*+S
C.C. & Catch the Falling: F*+S
Spread the Tiger's Tail: F*+S
Leaning Position: →+F*+S ou pule e F*+S
The Horse's Iron Head: ↓+F*+S
Raccoon-Cat up a Tree: ↙+F*+S ou pule e ↓+F*+S
Great Cross Splitter: ↓+F*+S ou pule e ↓+F*+S

===================AGARRÕES===================
S.C. Tranquil Mountain: →↑+F* - contra Soco alto
S.G. Captures the Hawk: →↑+F* - contra Chute alto

**The Dragon's Shape:** →←+F* - contra Soco médio
**I.D. Bladder:** ←→+F* - contra Chute médio
**S.C. Celestial Mountain:** →↓+F* - contra Soco baixo
**Great Lance:** →↓+F* - contra Chute baixo
**Taken Hand:** ←↑+F* - contra Soco alto/médio
**Bent Hand:** ←↑+F* - contra Chute alto/médio
**Sloping Hand:** ←↓+F* - contra Soco baixo
**Sloping Suspension:** ←↓+F* - contra Chute baixo

=================CAIR POR CIMA=================

**Falling Kick:** ↑+S+C
**Earth Palm Strike:** ↓+S

====================SPECIAL====================

**Appeal Banrakuchi:** ←→←+F*+S+C - Taunt
**Appeal Tenseiba:** ↓↓+F*+S+C - Taunt
**Arrow Step:** ↓↘→+S - movimento
**Back Cartwheel:** ↖+S - movimento

===============ARREMESSOS - TAG===============

**Kung Fu Fighting:** [de Helena] →→+F*+S+C
**??:** [para Helena] →→+F*+S+C
**Moon Toss-Heaven Dance:** [para Kasumi] →→+F*+S+C
**??:** [qualquer um, Helena/??] →→+F*+S+C ou [qualquer um] ←+F*+S+C

# ######HELENA######

**Drill Palm:** S
**Mid Stabbing Fist:** ↘+S
**Low Bent Fist:** ↓+S
**High Spin Kick:** C
**Spin Kick:** ↘+C
**Thigh Sweep:** ↓+C
**Front Hop Split Hand:** ↗+P
**Front Hop Rising Kick:** ↗+C
**Front Hop Random Palm:** ↗, S
**Front Hop Turning Kick:** ↗, C
**Hopping Split Hand:** ↑+S
**Hopping Rising Kick:** ↑+C
**Hopping Random Palm:** ↑, S
**Hopping Turning Kick:** ↑, C
**Back Hop Random Palm:** ↖, S
**Back Hop Turning Kick:** ↖, C

===================STRIKES===================

**Random Palm:** →→+S
**Drill Palm:** S
**??:** S, S
**??:** S, S, S
**??:** S, S, C
**??:** S, S, ↓+C
**??:** S, S, ↓*
**??:** S, S, ↓*+S
**??:** S, S, ↓*+S, S
**??:** S, C
**??:** S, C, C
**??:** S, C, C, C
**??:** ↑+S
**??:** ↖+S
**??:** ↘+S
**??:** ↘+S, S
**??:** ←+S
**??:** ←+S, S
**??:** ←+S, S, S
**??:** ↗+S
**??:** ↗+S, S
**??:** ↗+S, C
**??:** ↗+S, ↓+C
**??:** ←←+S
**??:** ←←+S, S
**??:** ←←+S, S, ↓+S
**??:** →+S
**??:** →+S, S
**??:** ↙+S
**??:** S+C
**??:** S+C, S+C
**??:** C
**??:** C, C
**??:** C, C, C
**??:** →+C
**??:** →+C, ↓+C
**??:** →+C, S
**??:** ←+C
**??:** ←+C, C
**??:** ↑+C
**??:** ↖+C
**??:** →→+C
**??:** →→+C, S
**??:** →→+C, S, S
**??:** ↙+C
**??:** ↙+C, S
**??:** ↓+C
**??:** ↓+C, C
**??:** ↗+C
**??:** ↓*+F*+C
**??:** ↘*+S
**??:** ↘*+S, S
**??:** ↓↘→+S
**??:** ←+S+C
**??:** ↓↙←+S
**??:** →+S+C

===============GOLPES POR TRÁS===============

**??:** [trás] S
**??:** [trás] ↓+S
**??:** [trás] ↓*+S
**??:** [trás] C
**??:** [trás] ↓*+C
**??:** [trás] S
**??:** [trás] S, S
**??:** [trás] S, S, S
**??:** [trás] S, S, S, S
**??:** [trás] S, S, ←+S
**??:** [trás] S, S, ←+S, S
**??:** [trás] S, S, ←+S, S, S
**??:** [trás] →+C
**??:** [trás] →+C, ↓+C
**??:** [trás] →+C, S
**??:** [trás] →+S
**??:** [trás] S+C
**??:** [trás] →→+C

================ART DA PHOENIX================

**??:** [AoP] S

??: [AoP] S, S
??: [AoP] S, S, S
??: [AoP] S, S, C
??: [AoP] →+S
??: [AoP] →+S, S
??: [AoP] →+S, S, S
??: [AoP] →+S, S, C
??: [AoP] ←+S
??: [AoP] ←+S, C
??: [AoP] ←+S, C, ↓+C
??: [AoP] ←+S, C, S
??: [AoP] ↘*+C
??: [AoP] ↘*+C, ↓*+C
??: [AoP] →→+S
??: [AoP] C
??: [AoP] →+C
??: [AoP] ↓*+F*+C
??: [AoP] S+C

==================ARREMESSOS==================
??: F*+S
??: ←+F*+S
??: ←+F*+S
??: →→+F*+S
??: ↓↘→+F*+S / [trás] F*+S ou pule e F*+S
??: ↓+F*+S
??: ↙+F*+S ou pule e ↓+F*+S
??: ↓+F*+S ou pule e ↓+F*+S

===================AGARRÕES===================
??: →↑+F* - contra Soco alto
??: →↑+F* - contra Chute alto
??: →←+F* - contra Soco médio
??: ←→+F* - contra Chute médio
??: →↓+F* - contra Soco baixo
??: →↓+F* - contra Chute baixo

=================CAIR POR CIMA=================
??: ↑+S+C
??: ↓+C

=====================SPECIAL=====================
**Art of Phoenix:** ↓+S+C ou ↙+S+C - movimento
**Phoenix Advance:** [AoP] → - movimento
**Phoenix Retreat:** [AoP] ← - movimento
**Phoenix Rising:** [AoP] ↑ - movimento
**??:** [AoP] ↖ - movimento
**Phoenix Forward Dash:** [AoP] →→ - movimento
**Phoenix Back Dash:** [AoP] ←← - movimento
**Phoenix Crouch:** [AoP] ↓↓ - movimento
**??:** [trás] →→ - movimento
**Appeal - ??:** ←→←+F*+S+C - Taunt

===============ARREMESSOS - TAG===============
??: [de Gen-Fu] →→+F*+S+C
**Kung Fu Fighting:** [para Gen-Fu] →→+F*+S+C
??: [qualquer um, Gen-Fu] →→+F*+S+C

## #####JANN LEE#####

**Lead Jab:** S
**Lead Upper:** ↘+S
**Low Knuckle:** ↓+S
**High Kick:** C
**Sidekick:** ↘+C
**Thrust Kick:** ↓+C
**Turn Jab:** [trás] S
**Turn Bodyblow:** [trás] ↓+S
**Turn Low Knuckle:** [trás] ↓*+S
**Turn High Kick:** [trás] C
**Turn Sidekick:** [trás] ↓+C
**Turn Spin Kick:** [trás] ↓*+C
**Blind Knuckle:** [trás] ↙+S
**Blind Elbow:** [trás] S+C
**Front Jump Knuckle:** ↗, S
**Front Jump Snap Kick:** ↗, C
**Front Jump Spin Knuckle:** ↗, S
**Front Jump Spin Kick:** ↗, C
**Jump Knuckle:** ↑, S
**Jump Snap Kick:** ↑, C
**Jump Spin Knuckle:** ↑, S
**Jump Spin Kick:** ↑, C
**Back Jump Spin Knuckle:** ↖, S
**Back Jump Spin Kick:** ↖, C

===================STRIKES===================
**Knuckle Upper:** ↗+S
**Back Hook:** ↑+C
**High Shin Knee Kick:** ↖+C
**Rear High Kick:** ↑+C
**Kick Upper:** ↗+C
**Double Rising Kicks:** ↗+C, C
**Chastisement Chop:** ←+S
**Sway Jab:** ↖+S
**Jab - High Kick:** S, C
**Sonic Hook:** S, →+S
**Sonic Spin Kick:** S, →+S, C
**Sonic Low Spin Kick:** S, →+S, ↓+C
**Sonic Blow:** S, ↓+S
**Sonic Upper:** S, ↓+S, S
**Combo Low Pin Kick:** S, ↓*+S, C
**Lead Hook:** S, S
**Back Knuckle:** S, S, S
**Dragon Rush:** S, S, S,C
**Dragon Cannon:** S, S, S, →+S
**Dragon Slicer:** S, S, S, ↓+C
**Combo Knuckle Upper:** S, S, →*+S
**Combo High Kick:** S, S, C
**Body Blow:** →+S
**Body Upper:** →+S, S
**Body Low Spin Kick:** →+S, ↓+C
**Flash Hook:** →→+S
**Flash Spin Kick:** →→+S, C
**Flash Low Spin Kick:** →→+S, ↓+C
**Low Dragon Hammer:** ↙+S
**Dragon Hammer:** ←→+S
**Shin Knee Kick:** F*+C
**Shin Knee High Kick:** F*+C, C
**Middle Hook Kick:** ←+C
**Double Hook Kick:** ←+C, C
**Thrust Kick:** ↓+C
**Thrust Spike Kick:** ↓+C, C
**Thrust Spin Kick:** ↓*+C, C
**Side Kick:** ↘+C

**Side Master Kick:** ↘+C, C
**Dragon Strike:** ↘+S, →+S
**Side Back Kick:** ↘+C, ←+C
**Snap Kick:** →+C
**Snap Spin Kick:** →+C, C
**Snap Spike Kick:** →+C, ←→+C
**Dragon Low Kick:** ↙+C
**Low Spin Kick:** ↓+F*+C
**Dragon Blow:** ↓↘→+S
**Dragon Elbow:** S+C
**Dragon Knuckle:** ↓*←→+S
**Dragon Kick:** ↓↘→+C
**Dragon Spike:** ←→+C
**Flash Turn:** ←←+S
**High Kick:** C
**High Spin Kick:** C, C
**Dragon Flare:** →→+C
**Dragon Step High:** →+F*+C

**==================ARREMESSOS==================**

**Hell Drive:** F*+S
**Dragon Gunner:** →+F*+S
**Piggyback Throw:** ←+F*+S
**The Way of the Dragon:** ↓↙←+F*+S
**Headlock:** ↓↘→+F*+S
**Bulldogging Headlock:** ←←+F*+S
**Dragon Rave:** F*+S
**Chastisement Punch:** ↓↘→+F*+S
**Front Facelock:** ↓+F*+S
**Side Buster:** ↙+F*+S
**Punishment Punch:** ↓+F*+S

**===================AGARRÕES===================**

**Godless Shoto Knee:** →↑+F* - contra Soco alto
**Trace Gunner:** →↑+F* - contra Chute alto
**Double Bind:** →←+F* - contra Soco médio
**Leg Sweep:** ←→+F* - contra Chute médio
**Deep the Dragon:** →↓+F* - contra Soco baixo
**Dragon Twist:** →↓+F* - contra Chute baixo

**=================CAIR POR CIMA=================**

**Trample:** ↑+S+C
**Enter the Dragon:** ↑+F*+S+C
**Low Snap Kick:** ↓+C

**====================SPECIAL====================**

**Appeal Shout:** ←→←+F*+S+C - Taunt

**===============ARREMESSOS - TAG===============**

**Skyscaper - Dragon Kick:** [de Leifang] →→+S+C+F*
**Double Dragon Fist:** [para Leifang] →→+S+C+F*
**Tag Deep the Dragon:** [qualquer um, Leifang] →→+S+C+F*

# ######KASUMI######

**Heaven's Edge:** S
**World's Edge:** ↘*+S
**Earth's Edge:** ↓+S
**Roundhouse Kick:** C
**Sidekick:** ↘+C
**Low Kick:** ↓+C
**Turning Jab:** [trás] S
**Turning Tiger Uppercut:** [trás] ↓+S
**Turning Low Punch:** [trás] ↓*+S
**Turning Roundhouse:** [trás] C
**Double Roundhouse:** [trás] C, C
**Turning Sidekick:** [trás] ↓+C
**Turning Sweep:** [trás] ↓*+C
**Turning Moonlight Kick:** [trás] ↑+C
**Advancing Hop Spin Edge:** ↗, S
**Advancing Jumpkick:** ↗, C
**Advancing Hop TA Upper:** ↗, S
**Advancing Hop Sweep:** ↗, C
**Hopping Spin Edge:** ↑, S
**Hopping Jumpkick:** ↑+C
**Hopping Turnaway Upper:** ↑, S
**Hopping Sweep:** ↑, C
**Back Hopping TA Upper:** ↖, S
**Back Hopping Sweep:** ↖, C
**Rising Mid Kick:** [subindo] C
**Combo Rising Puntkick:** [subindo] C, →+C
**Moon Lake Kick:** [RB/PL] F*+C

**====================STRIKES====================**

**Skyscraper Kick:** ↗+C
**Dragon Punt Kick:** ↑+C
**Moon Wheel Kickflip:** ↖+C
**Floating Heaven's Edge:** ↑+S
**Evading Heaven's Edge:** ←+S
**Double Combo Punch:** S, S
**World's Edge Combo:** S, S, S
**Flashing Punch Combo:** S, S, S, S
**Michizane Flash Kick:** S, S, C
**Michizane Kick:** S, S, C, C
**Thunder Kick:** S, S, C, C, C
**People's Kick:** S, S, C, ↘+C
**Michizane Earth Kick:** S, S, C, ↓+C
**Moon Breaker Combo:** S, S, ↖+C
**Light Bullet Combo:** S, C, →+S
**Light People's Kick:** S, S, →+S, C
**Light Rev. Murder:** S, S, →+S, C, C
**Light Void Murder:** S, S, →+S, C, ↓+C
**Light Heaven's Kick:** S, S, →+S, →+C
**Light Low Savate:** S, S, →+S, ↓+C
**Flame Knee Combo:** S, S, →+C
**Flame Moon Combo:** S, S, →+C, C
**Tears of the Moon:** S, S, →+C, ↓+C
**Heaven's Edge & Flash:** S, C
**Heaven's Edge & Combo:** S, C, C
**Heaven's E & Thunder:** S, C, C, C
**Heaven's Edge & Kick:** S, C, ↘+C
**Heaven's Edge & Earth:** S, C, ↓+C
**Flash Bullet Elbow:** →+S
**Flash People's Kick:** →+S, C
**Flash Reverse Murder:** →+S, C, C
**Flash Void Murder:** →+S, C, ↓+C
**Flash Heaven's Kick:** →+S, →+C
**Flash Low Savate Kick:** →+S, ↓+C
**World's Edge:** ↘+S
**World's Flash Punch:** ↘+S, S
**World's Low Savate:** ↘+S, ↓+C
**Flash Roundhouse Kick:** C
**Combo Roundhouse Kick:** C, C
**Thunder Kick:** C, C, C

**People's Kick:** C, ↘+C
**Earth's Kick:** C, ↓+C
**Shadowless Knife:** →→+S
**Shadowless Earth Kick:** →→+S, ↓+C
**Flame Knee:** →+C
**Flame Moon Kick:** →+C, C
**Tears of the Moon Kick:** →+C, ↓+C
**Wolf's Fang Sweep:** →→+C
**360 Spinning Slap:** S+C
**Kasumi Wind Kick:** F*+C
**Wind & Heaven Kick:** F*+C, C
**Wind & Tears Kick:** F*+C, ↓+C
**Spinning Low Kick:** ↓+F*+C
**Spinning Kasumi Kick:** ↘+F*+C
**Turnaway Mist Illusion:** ↘↘+S
**Super Axe Kick:** ←+F*+C
**Fan Dance:** ↘↘+C
**Turnaway New Moon Kick:** ←+C
**Turnaway Moonlight Kck:** ←+C, C
**Heaven's Advance Dance:** ↗+S, C

**==================ARREMESSOS==================**

**Kasumi's Reversal:** F*+S
**Waltz of Kegon:** →+F*+S
**Hawk in a Catalpa Tree:** →+F*+S
**Heaven's Cascading Kick:** ←+F*+S
**Discovery of Silence:** ←+F*+S
**The Flying Swallow:** ↑+F*+S
**Swallow Reverse Drop:** ←+F*+S - multi-arremesso
**Heat Haze:** →→+F*+S
**Thorn Drop:** ↓+F*+S
**Thorn Crush:** ↓+F*+S
**Gloom:** ↘↘+F*+S
**Wolf's Jaw Kick:** ↓↙←+F*+S
**White Rainbow:** F*+S
**Reverse Flying Swallow:** ↑+F*+S
**Leaping Circle Dance:** →+F*+S
**Flying Rainbow Splash:** ↓+F*+S
**Advance of the Swallow:** ↙+F*+S

**===================AGARRÕES===================**

**Flower in the Mirror:** →, ↑+S - contra Soco alto
**Truth of the Persimmon:** →, ↑+F* - contra Chute alto
**W.F.T. from a Foggy Dream:** →←+F* - contra Soco médio
**Rain Dance:** ←→+F* - contra Chute médio
**Crimson Leaf Drop:** →, ↓+F* - contra Soco baixo
**Frost Sword:** →, ↓+F* - contra Chute baixo
**Sakura Delusion:** ←, ↑+F* - contra Soco médio/ alto
**Sakura Illusion:** ←, ↓+F* - contra Soco baixo

**=================CAIR POR CIMA=================**

**Hawk's Talon Kick:** ↑+S+C
**Tile Splitter:** ↓+S

**====================SPECIAL====================**

**Appeal - Sakura Toss:** ←→←+F*+S+C - Taunt
**Back Handspring:** ↖+S - movimento
**Heaven's Dance Flip:** ↗+S - movimento

**===============ARREMESSOS - TAG===============**

**Double Gloom:** [Hayabusa] →→+S+C+F*
**Thunder Palm-Talon Kick:** [Hayabusa] →→+S+C+F*
**Tag Gloom:** [qualquer um, Hayabusa] →→+S+C+F*

# #####LEIFANG#####

**Jab:** S
**Uppercut:** ↘+S
**Low Punch:** ↓+S
**High Front Kick:** C
**Front Kick:** ↘+C
**Low Kick:** ↓+C
**Turning High Palm:** [trás] S
**Turning Mid Palm Strike:** [trás] ↓+S
**Turning Low Palm Strike:** [trás] ↓*+S
**Turning Armada Kick:** [trás] C
**Turning Front Kick:** [trás] ↓+C
**Turning Low Kick:** [trás] ↓*+C
**Turning Delayed Palm:** [trás] S+C
**Advancing Hopping Palm:** ↗+P
**Advancing Jumpkick:** ↗+C
**Advancing Hop Dbl Palm:** ↗, S
**Advancing Slide Kick:** ↗, C
**Hopping Palm Strike:** ↑+S
**Hopping Jumpkick:** ↑+C
**Hopping Double Palm:** ↑, S
**Hopping Slide Low Kick:** ↑, c
**Back Hopping Dbl Palm:** ↖, S
**Back Hopping Slide Kick:** ↖, C

**====================STRIKES====================**

**Stepping Fist:** ↗+S
**Dashing Elbow Strike:** ↑+S
**Single Jumpkick:** ↗+C
**Double Jumpkick:** ↗+C, C
**Rear Hopping Crescent:** ↖+C
**Step Double Palm Strike:** →→+S
**Eye Gouge:** →←+S
**Power Bodycheck:** ←→+S
**The Lone Gold Chicken:** S+C
**Sliding Low Kick:** ↓↓+C
**Elbow Strike:** →+S
**Elbow - Gold Chicken:** →+S, C
**Back Leaning Fist:** ←←+S
**Stomping Palm:** ←+S
**Stomping Fist:** ←+S, S
**Low Upwards Knife Edge:** ↙+S
**Low Upper-TA Bodycheck:** ↙+S, S
**Trapping Strike:** ↓↘→+S
**Low Swipe:** ↘↘+S
**Swipe-Single Jumpkick:** ↘↘+S, C
**Swipe-Dbl Jumpkick:** ↘↘+S, C, C
**Swipe-TA Bodycheck:** ↘↘+S, S+C
**Stepping High Kick:** →+C
**Stepping Punt Kick:** →→+C
**Spreading Kick:** ↑+C
**Armada Kick:** ←+C
**Armada-Mid Spin Sweep:** ←+C, C
**Armada-Leg Sweep:** ←+C, C, ↓+C
**Low Shin Kick:** ↙+C
**Low Shin-Sliding Kick:** ↙*+C, C
**Front Kick:** ↘+C
**Front K-TA Bodycheck:** ↘+C, S+C
**High Double Palm Strike:** →+S+C
**Delayed Palm Strike:** ↖+S

**One-Two Punch:** S, S
**One-Two-Windmill:** S, S, S
**One-Two-Elbow Strike:** S, S, →+S
**Elbow-Chicken Combo:** S, S, →+S, C
**One-Two-Stomping Palm:** S, S, ←+S
**Stomping Fist Combo:** S, S, ←+S, S
**One-Two-Skyscraper:** C, S, S, C
**Sky Armada Combo:** S, S, C, C
**Sky Mid Sweep Combo:** S, S, C, ↓+C
**Sliding Kick Combo:** S, S, ↓+C
**Jab-Low Straight Punch:** S, ↘*+S
**Double Palm Combo:** S, ↘*+S, S
**TA Bodycheck Combo:** S, ↘*+S, S+C
**Jab-Armada Kick:** S, C
**Armada-Mid Combo:** S, C, C
**Armada-Leg Sweep Combo:** S, C, C, ↓+C
**High Front Kick:** C
**Front-Armada:** C, C
**Front-Mid Sweep:** C, ↓+C
**Double Eye Gouge:** ←+S+C
**Low Double Fist Strike:** ↙+S+C
**Turnaway Bodycheck:** ↓+S+C
**Jumping Crescent Kick:** F*+C

**====================ARREMESSOS====================**

**Collapsing Monkey:** F*+S
**The Common Man's Horse has Its Duty:** ←+F*+S
**Reversal of Fortune:** ←+F*+S
**Pressing Spinfall:** ↘+F*+S
**Kneeling Strike:** ←→+F*+S
**The Bent Knee Staggers:** →→+F*+S ou pule e F*+S
**The Bent Knee Dominates:** →→+F*+S
**Challenge the Hand and Strike the Chest:** ↓↘→+F*+S
**The Fat Prince Ensnares the Fish:** ←+F*+S
**Fat Prince Combo:** →→+F*+S
**Request the Bodycheck:** ←→+F*+S
**Uranui-Hijisui:** ↓↙←+F*+S
**Takuchuu Treason:** F*+S
**Airwalk:** →→+F*+S ou pule e F*+S
**A Knee to the Head Opens the Back:** ↓↘→+F*+S
**Touitsukon:** ↓+F*+S
**The Lone Gold Chicken:** ↙+F*+S ou pule e ↓+F*+S
**Take the Hand:** ↓+F*+S ou pule e ↓+F*+S

**====================AGARRÕES====================**

**Turning Foot Sweep:** →↑+F* - contra Soco alto
**Routai-Toutou:** →↑+F* - contra Chute alto
**Kneeling Attack:** →←+F* - contra Soco médio
**Kneeling Oppression:** [parede] ←→←+F* - contra S médio
**Revolving Push:** ←→+F* - contra Chute médio
**Double Opening Kick:** →↓+F* - contra Soco baixo
**Embracing Thigh Kick:** →↓+F* - contra Chute baixo
**Sairetsu:** ←↑+F* - con tra Soco alto/médio
**Housei:** ←↑+F* - contra Chute alto/médio
**Risei:** ←↓+F* - contra Soco baixo
**Erasing Push:** ←↑+F* - contra Chute baixo

**====================CAIR POR CIMA====================**

**Falling Double Strike:** ↑+S+C
**Earthquake Stomp:** ↓+C

**====================SPECIAL====================**

**Appeal Salute:** ←→←+F*+S+C - Taunt
**Appeal Damedame...:** ↓↓+F*+S+C - Taunt
**Appeal Yo-shi:** →←→+F*+S+C - Taunt
**Appeal Damedame...:** ←←+F*+S+C - Taunt

**================ARREMESSOS - TAG================**

**Double Dragon Fist:** [de Jann Lee] →→+F*+S+C
**Skyscraper- Dragon Kick:** [para Jann Lee] →→+F*+S+C
**Tag Kneeling Throw:** [qualquer um, Jann Lee] →→+F*+S+C ou [qualquer um] ←+F*+S+C

# ########LEON########

**Jab:** S
**Palm Stamp:** ↘+S
**Low Knuckle:** ↓+S
**High Kick:** C
**Middle Side Kick:** ↘+C
**Low Kick:** ↓+C
**Turn Back Knuckle:** [trás] S
**Smash Hook:** [trás] S, S
**Smash Upper:** [trás] S, S, S
**Turn Bodyblow:** [trás] ↓+S
**Turn Low Spin Knuckle:** [trás] ↓*+S
**Turn Spin Kick:** [trás] C
**Turn Sidekick:** [trás] ↓+C
**Turn Low Spin Kick:** [trás] ↓*+C
**Assault Down Palm:** ↗+S
**Assault Front Kick:** ↗+C
**Assault Smash Hook:** ↗, S
**Assault Leg Spike:** ↗, C
**Air Down Palm:** ↑+S
**Air Front Kick:** ↑+C
**Step Smash Hook:** ↑, S
**Step Leg Spike:** ↑, C
**Trap Smash Hook:** ↖, S
**Trap Leg Spike:** ↖, C

**====================STRIKES====================**

**Palm Arrow:** ↖+S
**Tomahawk Elbow:** ↗+S
**Smash Hook:** ↑+S
**Smash Upper:** ↑+S, S
**To-raa-su Kick:** F*+C
**Rising Tomahawk:** ↗+C
**Javelin Kick:** ↑+C
**Blast Back Knuckle:** ←+S
**Blast Drive Knee:** ←+S, →+C
**Knee Lift:** →+C
**Smash:** ↘*+S
**Heel Hammer:** ←+C
**Head Bat:** S+C
**Arm Grenade:** →+S+C
**Flame Knuckle:** →→+S
**Shoulder Tackle:** ←→+S
**Swing Double Hammer:** ←+S+C
**Reverse Double Hammer:** ←+S+C, S
**Leg Spike:** ↙+C
**Body Blow:** →+S
**Stomach Crush:** →+S, S
**Solid Crush:** →+S, S, S
**Crush Leg Spike:** →+S, S, ↓+C
**Stomach Break:** →+S, C

**Jab - Bodyblow:** S, →+S
**Rush Savate:** S, →+S, C
**Rush Leg Spike:** S, →+S, ↓+C
**Jab - High Kick:** S, C
**Jab - Straight:** S, S
**Storm Hook:** S, S, S
**Storm Blast Knuckle:** S, S, ←+S
**Storm Savate:** S, S, C
**Storm Upper:** S, S, ↙+S
**Trap Heel Hammer:** C, C
**Trap Double Hammer:** C, S
**Trap Reverse Hammer:** C, S, S
**Giant Upper:** ↓↙←+S
**Side Scimitar:** →→+C
**Scimitar Lock Heel:** →→+C, C
**Turn Low Javelin:** ↓+F*+C

**==================ARREMESSOS==================**
**Victor Knee Cross Lock:** F*+S
**Neck Hanging Tree:** ←+F*+S
**Neck Hanging Blow:** ←+F*+S
**Arm Lock:** →+F*+S ou pule e F*+S
**Firestorm Knee:** →+F*+S
**Pivoting Leg Sweep:** ←→+F*+S
**Standing Achilles Lock:** →←+F*+S
**Reverse Prawn Hold:** ↓+F*+S
**Crab Scissors:** ↘↘+F*+S
**STF:** ↓↓+F*+S
**Standing Arm Lock:** ↓↙←+F*+S
**Neck-Arm Gammadion:** →←+F*+S
**D.D.T.:** ↓+F*+S
**Windmill Backbreaker:** ↓↘→+F*+S
**Desert Bridge:** ↓↘→+F*+S
**Jumping Arm Cross Lock:** F*+S
**Hell Hazard Lock:** →+F*+S ou pule e F*+S
**Sleeper Hold:** ←→+F*+S
**Swing Sleeper:** →←+F*+S
**Swing Bless Wall:** →←+F*+S
**Side Lock:** ↓+F*+S ou pule e ↓+F*+S
**Reverse Arm Cross Lock:** ↓+F*+S
**Crazy Crash:** ↓↓+F*+S
**Snake Facelock:** ↙+F*+S
**Reverse Arm Lock:** ↓+F*+S

**===================AGARRÕES===================**
**Neck Hunting Cross Lock:** →↑+F* - contra Soco médio
**Rev. Achilles Tdn Lock:** →↑+F* - contra Chute alto
**Deathtrap:** →←+F* - contra Soco médio
**Snake Bites:** [parede] ←→←+F* - contra Soco médio
**Jumping Knee Cross Lock:** ←→+F* - contra Chute médio
**Rolling Cross Lock:** →↓+F* - contra Soco baixo
**Cobra Death Lock:** →↓+F* - contra Chute baixo

**=================CAIR POR CIMA=================**
**Knee Drop:** ↑+S+C
**Stomping:** ↓+C
**Ground Submission:** ↓+F*+S

**====================SPECIAL====================**
**Appeal Go to Hell:** ←→←+F*+S+C

**===============ARREMESSOS - TAG===============**
**Double Flapjack:** [de Zack] →→+F*+S+C
**Double Headbutt:** [para Zack] →→+F*+S+C
**Arm Lock - Leg Drop:** [para Bass] →→+F*+S+C
**Tag Neck Cross Lock:** [qualquer um, Zack] →→+F*+S+C

## ###R. HAYABUSA###

**Jab:** S
**Mid Punch:** ↘+S
**Low Punch:** ↓+S
**Roundhouse Kick:** C
**Sidekick:** ↘+C
**Low Kick:** ↓+C
**Turning Jab:** [trás] S
**Turning Mid Punch:** [trás] ↓+S
**Turning Low Punch:** [trás] ↓*+S
**Turning Roundhouse:** [trás] C
**Turning Mid Kick:** [trás] ↓+C
**Turning Sweep:** [trás] ↓*+C
**Trembling Fang Drop:** [trás] ↑+C
**Advancing Hopping Palm:** ↗, S
**Advancing Jumpkick:** ↗, C
**Advancing Hop Step Palm:** ↗, S
**Advancing Hop Sweep:** ↗, C
**Hopping Palm Strike:** ↗, S
**Hopping Jumpkick:** ↑, C
**Hopping Step Palm:** ↑, S
**Hopping Sweep:** ↑, C
**Back Hopping Step Palm:** ↖, S
**Back Hopping Sweep:** ↖, C

**===================STRIKES===================**
**Double Punch:** S, S
**Delayed Chop Combo:** S, S, S
**One-Two Backfist:** S, S, ←+S
**Stepping Palm Combo:** S, S, ←+S, →+S
**Palm-Flipover Combo:** S, S, ←+S, C
**One-Two Hawk Kick:** S, S, C
**Raging Hawk Combo:** S, S, C, C
**Hunting Hawk Combo:** S, S, C, C, C
**Rolling Handstand Combo:** S, S, ↓+C
**Jab-Roundhouse:** S, C
**Jab-Double Roundhouse:** S, C, C
**Trapping Elbow:** →+S
**Elbow-Knee:** →+S, C
**Elbow-Snap Knee:** →+S, C, C
**Stepping Palm Strike:** →→+S
**Leaning Uppercut:** ↑+S
**Spinning Backfist:** ←+S
**Backfist-Stepping Palm:** ←+S, →+S
**Backfist-Standing Axle:** ←+S, C
**Delayed Chop:** ↖+S
**Low Spinning Backfist:** ↙+S
**LBF-Breakdance Sweep:** ↙*+S, C
**360 Uppercut:** ↓↘→+S
**Roundhouse Kick:** C
**Roundhouse-Downchop:** C, S
**Hayabusa Axle Kick:** C, C
**Diving Somersault Kick:** ↗+C
**Rising Punt Kick:** ↑+C
**Punt-Falling Axe Kick:** ↑+C, C
**Shinobi Illusion Kick:** ↖+C
**Rising Illusion Kick:** F*+C

Sidekick: ↘+C
Sidekick-Breakdance: ↘+C, ↓+C
Jumping Knee: →+C
Knee-Snapping Kick: →+C, C
Dashing Hop Slide: →→+C
Breakdance Sweep: ↙+C
Dance-Handstand Roll: ↙+C, ↓*+C
Dance-Handstand Option: ↙+C, ↓+C
Double Breakdance: ↙+C, ↙+C
Breakdancing Fury: ↙+C, ↙+C, ↓*+C
Back Leg Sweep: →←+C
Light Wheel Kick: ←+C
Stepping Illusion Kick: ↓↘→+C
Rolling Handstand: ↓←+C
Shoto: S+C
Double Palm Strike: ←+S+C
Turnaway Tiger Up Knife: ↘+S+C
Tiger-Super Axe Kick: ↘+S+C, C
Flying Hawk Kick: F*+C
Raging Hawk Kick: F*+C, C
Hunting Hawk Kick: F*+C, C, C
Handspring Kick: ←+F*+C
Handstand Option Roll: ↓+F*+C
Backroll Handstand Kick: ↘+F*+C

===============HANDSTAND POSITION===============
Rollout Jab: S
Rollout PK Combo: S, C
Handstand Kick: C
Double Spinning Kick: C, C
Rolling Catapult Kick: S+C
Hyper Spin Sweep: F*+C
SuiJuu Nage: F*+S
Head Hunting: ←+F*+S
Rollout: ↓ - movimento
Backwards Stepout: ↓↓ - movimento

==================ARREMESSOS==================
Juuji-Karami: F*+S
KubiKiri-Nage: →+F*+S
Church Bells Ring: →+F*+S
Shiho-Nage: ↘+F*+S
Yama-Arashi: ←+F*+S
Falcon Kick: →→+F*+S
Dream Shadow: ←→+F*+S
Falling Thunder Strike: ↓↘→+F*+S
Rising Thunder Palm: ↓↘→+F*+S
Kama-Itachi: ↓→↑+F*+S
Hankou Drop: 360º+F*+S
Ura Nage: F*+S
Jinryuu Drop: ←+F*+S
Falling Dragon Strike: →→+F*+S
Neck Hunting Flash: ↓+F*+S
Hopping Spin Move: ↓←+F*+S
Carry the Jar...: ↓+F*+S

==================AGARRÕES==================
Rising Thunder Bullet: →↑+F* - contra Soco alto
Flash of Light Kama-Itachi: ↓←↑+F* - muilti-agarrão
Flash of Light Hankou Drop: 360º+F* - muilti-agarrão
Cage of Shadows: →↑+F* - contra Chute alto
Rising Thunder Gates: →←+F* - contra Soco médio
Splitting Light Kama Itachi: ↓←↑+F* - multi-agarrão
Splitting Light Hankou Drop: 360º+F* - multi-agarrão
Kick-Punch-Seize - Throw: ←→+F* - contra Chute médio
Rising Thunder Kick: →↓+F* - contra Soco baixo
Bewitching Light Kama-Itachi: ↓←↑+F* - multi-agarrão
Bewitching Light Hankou Drop: 360º+F* - multi-agarrão
Arching Blade Murder: →↓+F* - contra Chute baixo

=================CAIR POR CIMA=================
Nara Drop: ↑+S+C
Double Tiger Fang: ↓+S

===================SPECIAL===================
Appeal 1 - Shinobi: ←→←+F*+S+C - Taunt
Appeal 2 - Nosomu: →←→+F*+S+C - Taunt
Appeal 3 - Rei: ↓↓+F*+S+C - Taunt
Handstand Position: ↓+S+S - movimento
Diving Somersault: ↗+S - movimento

===============ARREMESSOS - TAG===============
Thunder Palm-Talon Kick: [para Kasumi] →→+S+C+F*
Double Gloom: [para Kasumi] →→+S+C+F*
Tag Rising Thunder: [para anyone but Kasumi] →→+S+C+F*
Tag Kama-Itachi: ↓→↑+F*+S - multi-Tag
Tag Hankou Drop: 360º+F*+S - multi-Tag

## #########TINA#########

Jab: S
Upper: ↘+S
Low Knuckle: ↓+S
High Kick: C
Middle Kick: ↘+C
Low Kick: ↓+C
Turn Spin Knuckle: [trás] S
Turn Middle Knuckle: [trás] ↓+S
Turn Low Knuckle: [trás] ↓*+S
Turn Spin Kick: [trás] C
Turn Sidekick: [trás] ↓+C
Turn Low Kick: [trás] ↓*+C
Turn Savate: [trás] F*+C
Moonsault Attack: [trás] S+C
Front Fist Drop: ↗, S
Drop Kick: ↗, C
Front Step Hammer: ↗, S
Kangaroo Knee Kick: ↗, C
Flying Fist Drop: ↑, S
Branching Kick: ↑, C
Step Hammer: ↑, S
Kangaroo Knee Step: ↑, C
Back Step Hammer: ↖, S
Back Step Low Drop: ↖, C

====================STRIKES====================
Jab High Kick: S, C
Jab Straight: S, S
Machine Gun Middle: S, S, C
Machine Gun Elbow: S, S, S
Machine Gun Knee: S, S, S, C
Knuckle Arrow: ↖+S
Blazing Chop: ↑+S
Backhand Elbow: ↗+S
Back Elbow Knee: ↗+S, S
Double Hammer: ←+S

**Low Spin Knuckle:** ↘+S
**Elbow:** →+S
**Elbow Back Knuckle:** →+S, S
**Infinity Combo:** →+S, S, S
**Ultimate Combo:** →+S, S, C
**Spin Knuckle Combo:** →+S, S, ↓+S
**Low Drop Combo:** →+S, S, ↓+C
**Dashing Upper:** →→+S
**Double Upper:** →→+S, S
**Combo Drop Kick:** →→+S, S, C
**Tina Special:** →→+S+C
**Vertical Back Chop:** ↘*+S
**Vertical Hammer:** ↘*+S, S
**Dolphin Upper:** ↘↘+S
**Rolling Elbow:** ↓↘→+S
**High Kick:** C
**Ankle Spin Kick:** C, C
**Middle Kick:** ↘+C
**Double Middle Kick:** ↘+C, C
**Step Kick:** ↗+C
**Back Brain Kick:** ↖+C
**Drop Kick:** ↑+C
**Front Step Kick:** →→+C
**Jumping Knee Pat:** →+C
**Knee Hammer:** →+C, S
**Turn Low Kick:** ↓*+C
**Alley Kick:** ↓*+C, C
**Double Alley Kick:** ↓*+C, C, C
**Crash Knee:** ↘↘+C
**Dancing Doll Kick:** F*+C
**Shoulder Tackle:** ←→+S
**Short Range Lariat:** S+C
**Elbow Suicida:** →+S+C
**Rolling Sabot:** ←+C
**Front Roll Kick:** →+F*+C
**Low Drop Kick:** →+F*+C
**Moonsault Press:** ←+S+C

=================ARREMESSOS==================

**Body Slam:** →+F*+S
**Texas Driver:** ↓+F*+S
**Bust Cyclone:** →+F*+S
**Frankensteiner:** ←+F*+S, ou pule e F*+S
**Hammer Throw:** →→+F*+S
**Japan Ocean Suplex:** F*+S
**Bust J.O.S.:** →→+F*+S
**Tackle:** ←→+F*+S
**Oki-Agari Tackle:** [RB/PL] F*+S
**Tackle Giant Swing:** ←↙↓↘→+F*+S
**Piledriver:** →←+F*+S
**Gorii Bomb:** ↓+F*+S
**Skytwister Press:** ↓↑+F*+S
**Flying Mare:** ↓↙←*+F*+S
**Surfboard-Style Lock:** ←→+F*+S
**Japan Ocean Suplex:** ↓↑+F*+S
**Fisherman's Suplex:** ←↙↓↘→*+F*+S
**Japan Ocean Cyclone:** ↓ (c) →←+F*+S
**German Suplex:** F*+S
**Double Break:** ↓+F*+S
**Release German Suplex:** →+F*+S
**Bust Suplex:** →+F*+S
**Full Nelson:** →←+F*+S
**Dragon Suplex:** →←+F*+S

**Bass Bomb:** ↓+F*+S
**Trans-Four Leg Lock:** ↓↓+F*+S
**Double Arm Suplex:** ↙+F*+S
**Tiger Driver:** ↓+F*+S
**Japan Ocean Bomb:** ↘↘+F*+S
**Neck Crasher:** ↓+F*+S

==================AGARRÕES===================

**Locking Hammer:** →↑+F* - contra Soco alto
**Spring Leg Lock:** →↑+F* - contra Chute alto
**Arm Whip:** →←+F* - contra Soco médio
**Dragon Screw:** ←→+F* - contra Chute médio
**Figure 4 Leglock:** ↓↓+F* - muilti-agarrão
**Rolling Cross Lock:** →↓+F* - contra Soco baixo
**Leg Split:** →↓+F* - contra Chute baixo

=================CAIR POR CIMA=================

**Hip Drop:** ↑+S+C
**Elbow Drop:** ↓+S

==================SPECIAL===================

**Appeal "Come on!":** ←→←+F*+S+C - Taunt
**Appeal Guts Pose:** ↓↓+F*+S+C - Taunt
**Front Roll:** ↓+S+C

===============ARREMESSOS - TAG===============

**Spike Tombstone:** [para Bass] →→+S+C+F*
**Double Armstrong Buster:** [de Bass] →→+S+C+F*
**Bombe de la Rougeau:** [para Zack] →→+S+C+F*
**Iron Claw - Skytwister:** [de Bass] ↓↘→+S+C+F*
**Double Lariat:** [para Bass] ↓↘→+S+C+F*
**Tag Arm Drag:** [qualquer um, Bass] →→+S+C+F*

## ########ZACK########

**Jab:** S
**Upper:** ↘+S
**Low Knuckle:** ↓+S
**High Kick:** C
**Middle Kick:** ↘+C
**Te Ran:** ↓+C
**Turn Knuckle:** [trás] S
**Turn Elbow:** [trás] ↓+S
**Turn Low Knuckle:** [trás] ↓*+S
**Turn Heel Kick:** [trás] C
**Turn Upper Kick:** [trás] ↓+C
**Turn Low Spin Kick:** [trás] ↓*+C
**Turn Sok Club:** [trás] ←+S
**Turn Spinning Heel Kick:** [trás] ←+C
**Leap Down Blow:** ↗+S
**Leap Side Kick:** ↗+C
**Forward Step Elbow:** ↗, S
**Forward Step Knee:** ↗, C
**Air Down Blow:** ↑+S
**Air Side Kick:** ↑+C
**Step Elbow:** ↑, S
**Step Knee Kick:** ↑, C
**Feint Elbow:** ↖, S
**Feint Middle Spin:** ↖, C
**Rising Head Spring:** [subindo] →*+C
**Spring Heel:** [subindo] →*+C, C
**Hell Needle:** ↑+S

**Ti Sok Bon:** ↙+S
**Rising Heel Kick:** ↑+C
**Sok Club:** ↓↘→+S
**Double Impact:** ↓↘→+S, S
**Spinning Heel Kick:** ↓↘→+S, C
**Tei Sok Tron:** →+S
**Double Sok:** →+S, S
**Elbow Middle Kick:** →+S, C
**Elbow Double Middle:** →+S, C, C
**Elbow Triple Middle:** →+S, C, C, C
**Inferno Rush:** →+S, C, C, C, C
**Tei Sok Ran:** →→+S
**Half Spin High Kick:** ←+C
**Half Spin Sook Club:** ←+C, S
**Half Spin Heel Kick:** ←+C, C
**Tei Kau Tron:** →+C
**Gatling Knee:** →+C, C
**Heat Sunrise:** ↖+C
**Tamborine Kick:** ←←+C
**Tamborine Heel:** ←←+C, C
**Sway Blow:** ↖+S

## ====================STRIKES====================

**Jab - High Kick:** S, C
**Jab - High Turn Heel:** S, C, C
**Jab - High Triple:** S, C, C, C
**Boost Rush:** S, C, C, C, C
**Jab - Straight:** S, S
**Vulcan Flame:** S, S, S
**Mebius Rush:** S, S, S, C
**Vulcan Middle Kick:** S, S, C
**Vulcan Double Middle:** S, S, C, C
**Vulcan Triple Mid:** S, S, C, C, C
**Mad Beast:** S, S, C, C, C, C
**Vulcan Low Kick:** S, S, ↓+C
**Vulcan Double Low:** S, S, ↓*+C, C
**Vulcan Triple Low:** S, S, ↓*+C, C, C
**Mad Hound:** S, S, ↓*+C, C, C, C
**Vulcan Knee Kick:** S, S, →+C
**Vulcan Edge:** S, S, →+S
**Genocide Rush:** S, S, →+S, C
**Devil's Rush:** S, S, →+S, S
**Vulcan Fake:** S, S, ←
**Fake Spinning Middle:** S, S, ←+C
**Upper:** ↘+S
**Hell Smash:** ↘*+S, S
**Heaven Smash:** ↘*+S, S, S
**Slam Knuckle:** ←+S
**High Kick:** C
**High Turn Heel Kick:** C, C
**High Turn Triple:** C, C, C
**Mephisto Rush:** C, C, C, C
**Middle Kick:** ↘+C
**Double Middle Kick:** ↘+C, C
**Triple Middle Kick:** ↘+C, C, C
**Middle Kick Rush:** ↘+C, C, C, C
**Demon Rush:** ↘+C, C, C, C, C
**Te Ran:** ↓+C
**Double Low Kick:** ↓*+C, C
**Triple Low Kick:** ↓*+C, C, C
**Low Kick Rush:** ↓*+C, C, C, C
**Barrier Rush:** ↓*+C, C, C, C, C
**Te Ran Straight:** ↓+C, S
**Tricky Middle Kick:** ↓+C, S, C
**Tricky Double Middle:** ↓+C, S, C, C
**Tricky Triple Mid:** ↓+C, S, C, C, C
**Tricky Beast:** ↓+C, S, C, C, C, C
**Tricky Low Kick:** ↓+C, S, ↓+C
**Tricky Double Low:** ↓+C, S, ↓*+C, C
**Tricky Triple Low:** ↓+C, S, ↓*+C, C, C
**Tricky Hound:** ↓+C, S, ↓*+C, C, C, C
**Vulcan Elbow:** ↓+C, S, S
**Mebius Rush:** ↓+C, S, S, C
**Vulcan Knee Kick:** ↓+C, S, →+C
**Vulcan Edge:** ↓+C, S, →+S
**Genocide Rush:** ↓+C, S, →+S, C
**Vulcan Fake:** ↓+C, S, ←
**Fake Spinning Middle:** ↓+C, S, ←+C
**Zack Tornado:** ↓+F*+C
**Spinning Middle Kick:** F*+C
**Twister Upper:** ↘+S+C
**Kau Roy:** →→+C
**Flying Knee Kick:** →+S+C
**Devil's Upper:** ↘↘+S
**Devil's Elbow:** ↘↘+S, →+S
**Vertical Axe:** S+C
**Airwalk:** →→+S+C
**Raising Knee:** ↘↘+C
**Overhead Kick:** ↘↘+C, C
**Turn Bazooka:** ←→+S

## ====================ARREMESSOS====================

**Wild Throw:** F*+S
**Stunner:** ←+F*+S
**Go Ko Tei Kau:** →←+F*+S
**Nightmare Stand:** →←+F*+S
**Hard Rush:** ↘↘+F*+S ou pule e F*+S
**Splash Dunk:** ↓↘→+F*+S
**Fly Bo Deing:** ↓↘→+F*+S
**Neck Hunting:** F*+S
**Violence Beat:** ←+F*+S
**Beast Fang:** ↓+F*+S
**Heartbreaker:** ↙+F*+S
**Reverse Beast Fang:** ↓+F*+S

## ====================AGARRÕES====================

**Topaz Blow:** →↑+F* - contra Soco alto
**Slash Elbow:** →↑+F* - contra Chute alto
**Cross Bazooka:** →←+F* - contra Soco médio
**Heel Edge:** ←→+F* - contra Chute médio
**Funky Elbow:** →↓+F* - contra Soco baixo
**Dust Stamp:** →↓+F* - contra Chute baixo

## ====================CAIR POR CIMA====================

**Foot Stamp:** ↑+S+C
**Stepping Wave:** ↑+S+C, ←→+S+C - movimento
**Wild Heel:** ↓+C

## ====================SPECIAL====================

**Appeal Wave:** ←→←+F*+S+C- Taunt
**Appeal "Nande yanen!":** ↓↓+F*+S+C - Taunt
**Fake Roll:** ↓↘→+F* - Taunt

## ====================ARREMESSOS - TAG====================

**Double Headbutt:** [de Leon] →→+F*+S+C
**Double Flapjack:** [para Leon] →→+F*+S+C
**Bombe de la Rougeau:** [de Tina] →→+F*+S+C
**Tag Funky Elbow:** [qualquer um, Leon e Tina] →→+F*+S+C

# AGORA FICOU MAIS FÁCIL COMPRAR NA INTERNET

DREAMCAST

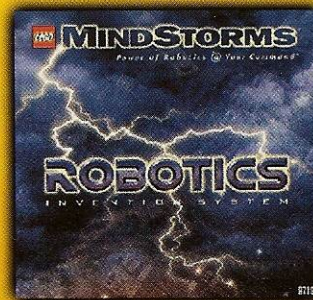
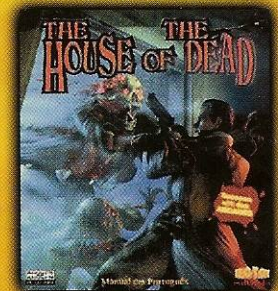
VMU

FINAL FANTASY VIII

KOF 99

CONTROLE

NEO GEO POCKET

MIND STORMS

THE HOUSE OF THE DEAD

PROGAMES

COMPRE AQUI

www.progames.com.br

# LOJAS ESPECIALIZADAS EM VIDEO GAME

## LOJAS FRANQUIADAS

**SÃO PAULO**

LAPA - RUA PIO XL, 230 - TEL.:(0**11) 3641-0444 / 831-0444

PENHA - RUA CAPITÃO AVELINO CARNEIRO, 457 - TEL.: (0**11) 6942-0816

POMPÉIA - RUA DESEMBARGADOR DO VALE, 115 - TEL.: (0**11) 3862-1125

SANTANA - RUA CONS. MOREIRA DE BARROS, 314 - BAIXOS - TEL.: (0**11) 6979-6644

V. CARRÃO - PRAÇA AURÉLIO LOMBARDI, 62 - TEL.: (0**11) 295-1190

**GRANDE SÃO PAULO**

DIADEMA - RUA ANTONIO DIAS ADORNO, 344 - TEL.: (0**11) 4076-1986

OSASCO - RUA NARCISO STURLINI, 448 - TEL.: (0**11) 7085-2701 - (BOA VISTA)

OSASCO - RUA PALESTINA, 1650 - TEL.: (0**11) 7203-3185 - (MUNHOZ JR.)

SUZANO - RUA BENJAMIN CONSTANT, 1093 - TEL.: (0**11) 477-6350

**INTERIOR DE SÃO PAULO**

BAURU - PRAÇA DAS CEREJEIRAS, 03-38 - CENTRO - TEL.: (0**14) 227-2477

CAMPINAS - RUA COM. QUERUBIM URIEL, 271 - TEL.: (0**19) 255-2545 (CAMBUÍ)

CAMPINAS - RUA JOSÉ MARIA LISBOA, 55 - TEL.: (0**19) 241-6567 (V. TEIXEIRA)

INDAIATUBA - RUA 13 DE MAIO, 805 - TEL.: (0**19) 875-3025

MARÍLIA - AV. VICENTE FERREIRA, 555 - TEL.: (0**14) 422-4019

OURINHOS - R. PARANÁ, 288 - TEL.: (0**14) 322-2424 (CENTRO)

PIRACICABA - RUA GOV. PEDRO DE TOLEDO, 1765 - TEL.: (0**19) 434-7179

RIBERÃO PRETO - RUA FLORIANO PEIXOTO, 905 - TEL.: (0**16) 625-8094

SALTO - RUA ITAPIRÚ, 158 - TEL.: (0**11) 7828-1163

S. J. DOS CAMPOS - AV. DR. ADHEMAR DE BARROS, 1319 - TEL.: (0**12) 341-7250

**OUTROS ESTADOS**

**BAHIA**

SALVADOR - LADEIRA DO ACUPE, 2A - TEL.:(0**71) 356-1372 (BROTAS)

**BRASÍLIA**

ASA NORTE - SCLN, 313 - BLOCO - E. LOJA - 64 - TEL.: (0**61) 274-3311

**CEARÁ**

FORTALEZA - R. JÚLIO DE ABREU, 291 - TEL.: (0**85) 267-3684 (ALDEOTA)

**MINAS GERAIS**

POUSO ALEGRE - R. CEL. OTÁVIO MEYER, 160 - LOJA 130 - TEL.: (0**35) 421-7693

SÃO LOURENÇO - AV. COMENDADOR COSTA, 295 LOJA 15 - TEL.: (0**35) 331-1683

**PARAÍBA**

JOÃO PESSOA - AV. NEGO, 200 SALA 112 - TEL.: (0**83) 226-2369

**PARANÁ**

CURITIBA - AV. SETE DE SETEMBRO, 4132 - TEL.: (0**41) 224-1235 (BATEL)

CURITIBA - R. MANOEL EUFRÁSIO, 826 - TEL.: (0**41) 253-3008 (JUVEVÊ)

CURITIBA - AV. REP. ARGENTINA, 1534 - TEL.: (0**41) 244-4667 (ÁGUA VERDE)

S. J. DOS PINHAIS - AV. RUI BARBOSA, 9295 - TEL.: (0**41) 382-7785

**RIO DE JANEIRO**

BARRA - AV. DAS AMÉRICAS, 7707 - LOJA 104 - BL 01 - TEL.: (0**21) 438-8317 (SHOP. MILEN.)

BONSUCESSO - R. ADAIL, 24 - TEL.: (0**21) 564-3608

COPACABANA - AV. N. SRA COPACABANA, 680 - 2º S S - LOJA B - TEL.: (0**21) 547-2644

FREGUESIA - EST. DOS TRÊS RIOS, 200 - BL 3 - LOJA 119 - TEL.: (0**21) 443-8522

ILHA DO GOVERNADOR - R. ENG. COELHO CINTRA, 10 - TEL.: (0**21) 462-0657

MEIER - R. ANA BARBOSA, 47 LOJA 106 - TEL.: (0**21) 596-2111

TIJUCA - R. CONDE DE BONFIN, 346 S/L 205 - TEL.: (0**21) 569-9043

**GRANDE RIO DE JANEIRO**

NITEROÍ - R. MATRIZ E BARROS, 351 - TEL.: (0**21) 610-3786 (ICARAÍ)

**INTERIOR DO RIO DE JANEIRO**

PETRÓPOLIS - R. DO IMPERADOR, 772 - S/L 6 E 8 - TEL.: (0**24) 242-8887 (GALERIA MARCH.)

**RIO GRANDE DO SUL**

PORTO ALEGRE - R. J. SIMPLÍCIO A. CARVALHO, 908 - TEL.: (0**51) 341-3027 (V. IPIRANGA)

**SANTA CATARINA**

FLORIANÓPOLIS - RUA LAURO LINHARES, 898 S/L - TEL.: (0**48) 233-2488 (TRINDADE)

JOINVILLE - RUA DR. JOÃO COLIN, 377 CENTRO - TEL.: (0**47) 433-7429

**SERGIPE**

ARACAJÚ - AV. BARÃO DO MARUIM, 943 - TEL.: (0**79) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

**www.progames.com.br**

**INFORMAÇÕES SOBRE FRANCHISING**

TEL. (0**11) 3641-0444 OU 3641-0448 - E-MAIL: progames @ franchising.com.br

RUA PIO XI, Nº 230 - ALTO DA LAPA - SÃO PAULO - SP - CEP 05060-000